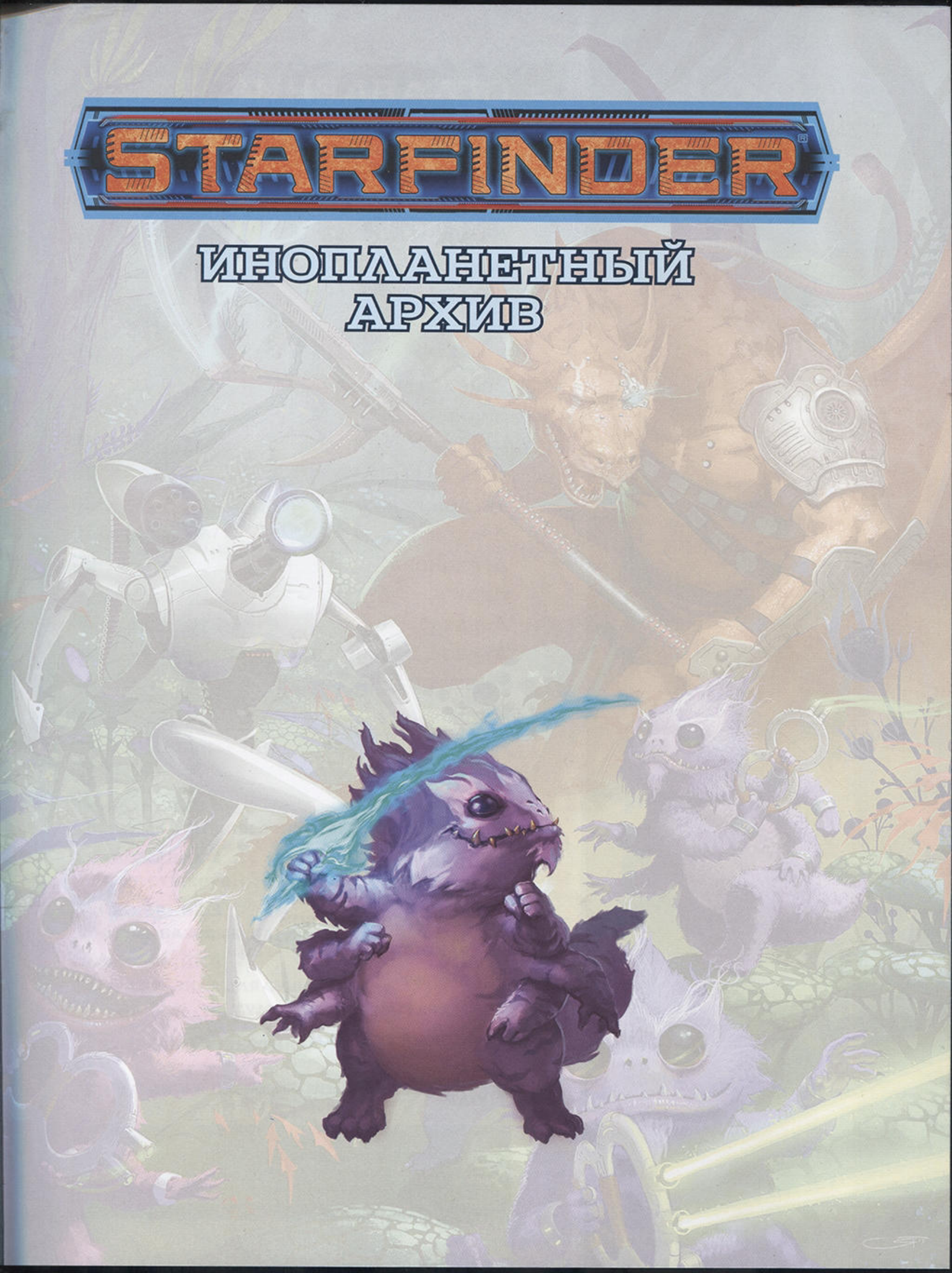
STARFINDER
ИНОПЛАНЕТНЫЙ АРХИВ

STARFINDER

ИНОПЛАНЕТНЫЙ АРХИВ



Руководители разработки: Джейсон Кили, Оуэн К. К. Стивенс и Джеймс Л. Саттер
Авторы: Джон Комптон, Адам Дэйгл, Кристал Фрейзер, Аманда Хеймон Кунц, Джейсон Кили, Джонатан Г. Кейт, Стив Кенсон, Изабель Ли, Лиз Лидделл, Роберт Г. Мак-Крири, Марк Морланд, Джо Пасини, Ф. Уэсли Шнайдер, Оуэн К. К. Стивенс, Джеймс Л. Саттер и Джош Вогт
Обложка: Ремко Труст
Иллюстрации: Хелы К. Бальцер, Леонардо Борацио, Александр Шодре, Тайлор Фишер, Дэвид Франко Кампос, Родриго Гонзалес Толедо, Маттиас Киннигайт, Гвидо Куип, Раф Ломотан, Дэвид Мелвин, Джонни Морроу, Мэри Джейн Пахарон, Хосе Пароди, Мирослав Петров, Pixoloid Studios (Александр Дочкин, Гаспар Гомбош, Дэвид Мецгер, Марк Молнар и Ференц Носов), Рафаэль Ривера, Кики Мох Ризки, Айнур Салимова, Коннор Шихан и Кристал Салли.

Креативный директор Starfinder: Джеймс Л. Саттер
Директор по дизайну Starfinder: Сара Э. Робинсон
Ведущие разработчики Starfinder: Роберт Г. Мак-Крири и Оуэн К. К. Стивенс
Разработчики Starfinder: Логан Боннер, Джейсон Балман, Аманда Хеймон Кунц, Джейсон Кили, Стивен Рэдни-Макфарланд и Марк Сейфтер
Разработчик Starfinder Society: Тёрстон Хиллман

Креативный директор Pathfinder: Джеймс Джейкобс
Директор по дизайну: Сара Э. Робинсон
Исполнительный редактор: Джеймс Л. Саттер
Ответственный разработчик: Адам Дэйгл
Разработчик-координатор: Аманда Хеймон Кунц
Старший разработчик: Роберт Г. Мак-Крири
Ведущий разработчик Organized Play: Джон Комптон
Разработчики: Кристал Фрейзер, Марк Морланд, Оуэн К. К. Стивенс и Линда Зайяс-Палмер
Ответственный редактор: Джуди Бауэр
Старший редактор: Кристофер Кэри
Редакторы: Джейсон Кили, Лиз Лидделл, Элайза Мейдер, Эдриен Нг, Джо Пасини и Лейси Пеллазар
Ведущий геймдизайнер: Джейсон Балман
Старший геймдизайнер: Стивен Рэдни-Макфарланд
Геймдизайнеры: Логан Боннер и Марк Сейфтер
Арт-директор: Соня Моррис
Ведущие графические дизайнеры: Эмили Кроуэл и Адам Вик
Координатор Organized Play: Тоня Уолдридж

Издатель: Эрик Мона
Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс
Операционный директор: Джеффри Альварес
Финансовый директор: Джон Пэрриш
Коммерческий директор: Пирс Уоттерс
Ассистент отдела продаж: Космо Эйзель
Директор по маркетингу: Дженни Бендел
Координатор по общественной работе: Дэн Тарп
Директор отдела лицензирования: Майкл Кенуэй
Бухгалтер: Кристофер Колдуэлл
Оператор ввода данных: Б. Скотт Ким
Технический директор: Вик Верц
Директор по технологиям: Дин Людвиг
Ведущий разработчик ПО: Гэри Тетер
Директор по связям с общественностью и контент-директор: Крис Ламберц
Координатор онлайн-магазина: Рик Кунц

Сотрудники клиентской службы: Шарайя Копас, Катина Дэвис, Сара Мэри и Диего Вальдез
Сотрудники склада: Лора Уилкс Кэри, Уилл Чэйз, Мика Хоукинс, Хезер Пэйн, Джефф Стрэнд и Кевин Андервуд
Поддержка сайта: Лисса Гийе, Эрик Кейт

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Данный продукт соответствует требованиям Open Game License (OGL) и совместим с игровыми системами Starfinder и Pathfinder.

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1(e), и не являются Open Game Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества, географические объекты и так далее, так же как и определения, имена и титулы, являющиеся производными от данных имён собственных), иллюстрации, персонажи, диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, оформление, исторический период под названием the Gap («Разрыв»), термины kishalee («кишали»), sivv («сиввы»), skyfire («Небесный пламень») и the Drift («Поток»). Официальным термином Open Game Content для последнего является hyperspace («гиперпространство»). Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content, являющиеся производными от него или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Game Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1(d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Starfinder Alien Archive © 2017, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder, the Starfinder logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Starfinder. Инопланетный архив. Русское издание © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Оглавление

Вступительное слово 4
Анацит 6
Ангел, Барахий 8
Апари 10
Астерай 12
Барату* 14
Брирват 16
Вертани* 18
Вечная гвардия 20
Вичвирд* 22
Геспер 24
Горный угорь 26
Де-ноло 28
Дракон 30
Драконоид* 32
Дроу* 34
Дрэлик* 36
Дьявол, Вестник погибели 38
Икешти* 40
Кало* 42
Кейпин 44
Космогоблин* 46
Костоед 48
Кровник 50
Ксарик 52
Кьёкор 54
Личинка сверхновой 56
Маракой* 58
Некровит 60
Неотвратимый, Анхамут 62
Неразумная нежить 64
Нигиль 66
Нюар* 68
Ома 70
Орокоран 72
Острокрыл 74
Покинутый 76

Пустотная карга 78
Рептоид* 80
Рикричи* 82
Рифорианин* 84
Робот, охранный 86
Рой 88
Саркезианин* 90
Сборочная жижа 92
Серый пришелец* 94
Симбирид 96
Скиттермандер* 98
Слизь-мародёр 100
Созерцатель* 102
Сурнох 104
Урог* 106
Формианин* 108
Фружаи 110
Хаан* 112
Халладжин 114
Шовад* 116
ШТАР 118
Электрофаг 120
Элементаль 122
Элликот 124
Приложение 1 126
Создание чудовищ и персонажей ведущего
Приложение 2 143
Призыв существ
Приложение 3 149
Простые базовые шаблоны
Приложение 4 151
Общие правила для существ
Русско-английский глоссарий 158
Указатель. Существа по КО 160

* Включает описание особенностей расы для персонажей игроков.

В тексте книги вы можете встретить упоминания других продуктов из серии Starfinder, но для игры они необязательны. С правилами, описанными в других книгах Starfinder, можно бесплатно ознакомиться на **sfrd.info** (на английском языке).

Издатель: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Редактор: Владимир Сергеев
Переводчик: Александр „Fry" Бурдаев
Дизайнер: Иван „deadline" Суховей
Корректор: Ольга Португалова

Редакция благодарит Зарифа Курочкина и Максима Николаева за помощь, оказанную при подготовке русского издания. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Издательство ООО «Мир Хобби»
Почтовый адрес: 105005 Москва, ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7 (495) 984-53-83
www.hobbyworld.ru

С21 Настольная ролевая игра Starfinder. Инопланетный архив / Джеймс Л. Саттер; пер. с англ. А. Бурдаева. — Москва: Мир Хобби, 2019. — 160 с.: ил.

Каждая новая планета вселенной Starfinder таит в себе новые опасности. Это чуждые цивилизации, роботы-убийцы и даже инопланетные хищники, готовые сожрать невнимательных искателей приключений. В книге описаны не только правила и условия обитания для множества существ исследованной Мультивселенной, но и новое инопланетное снаряжение и многое другое, включая систему создания ваших собственных существ, чтобы вы могли разнообразить игру невиданными доселе чудовищами.

ISBN 978-5-6041656-7-6

УДК 794
ББК 77.056

В соответствии с Федеральным законом № 436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Серия «Читать интересно!»
Подписано в печать 14.02.2019.
Печать офсетная. Формат 60×90/8. Объём 20 усл. п. л.
Тираж: 1500. Заказ №ВЗК-01448-19.

Отпечатано в АО «Первая Образцовая типография», филиал «Дом печати — ВЯТКА», 610033 г. Киров, ул. Московская, д. 122.

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

Вы не одиноки во Вселенной. В настольной ролевой игре Starfinder вас и ваших друзей ожидают новые, доселе невиданные существа, населяющие планеты и космические станции. Неважно, отправляетесь ли вы торговать в хорошо изученные сектора миров Соглашения или изучаете только что открытые планеты в загадочном Просторе, — вы так или иначе столкнётесь с представителями инопланетных цивилизаций. К ним могут принадлежать как персонажи игроков, так и их противники и союзники.

В *«Инопланетном архиве»* представлено множество пришельцев: ведущий сможет использовать их в приключениях и сценах, а игроки — для создания персонажей. Описания существ дополняют информацию о галактике и содержат детали устройства и культуры множества миров вселенной Starfinder. Чтобы в полной мере воспользоваться описанными существами, вам потребуется *«Основная книга правил»*, но вы можете найти все нужные правила и в интернете на **paizo.com/sfrd** (на английском языке).

Строго говоря, не все упомянутые в книге создания являются инопланетянами — впрочем, с точки зрения аморфного барату, вы тоже выглядите достаточно необычно и чуждо. Некоторые из этих видов входят в союз миров Соглашения и не менее известны, чем расы из *«Основной книги правил»*. Другие же — например, ангелы, дьяволы и феи — обитают в измерениях, недоступных смертным. Встретятся вам и уже знакомые мифические существа — драконы и элементали, перекочевавшие в игровой мир Starfinder из Pathfinder и других ролевых игр и адаптированные к новым правилам. Особенности, часто встречающиеся у разных существ, перечислены в общих правилах для существ в приложении 4.

В книге рассказывается лишь о малой части великого множества существ, населяющих Вселенную, — описание других существ можно найти в *«Серии приключений»* Starfinder и других дополнениях, а при желании можно использовать и чудовищ из *«Бестиария»* Pathfinder — подробнее об этом можно прочесть в главе «Наследие Pathfinder» *«Основной книги правил»*. Вы можете создавать и своих собственных существ: в приложении 1 подробно рассказано, как это сделать, а в приложении 3 описывается, как ведущий может быстро изменить уже существующее создание, чтобы приспособить его под ситуацию и уровень группы.

В *«Инопланетном архиве»* вы найдёте не только существ: в описании чудовищ содержится информация об инопланетных технологиях, броне, магических предметах, оружии и многом другом — игроки будут рады получить их в награду и использовать. В приложении 2 приведены правила для заклинателей, позволяющие призывать созданий для помощи в битве, поэтому в пришельцах на столе недостатка не будет.

Вам открыт целый мир, полный созданий, которые могут стать вам врагами или друзьями. Готовы ли вы к встрече с ними?

ОСОБЕННОСТИ РАС И ПРИШЕЛЬЦЫ В КАЧЕСТВЕ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ

Особое удовольствие в научно-фантастических играх заключается в отыгрыше необычных инопланетных персонажей, поэтому в Starfinder мы хотим дать игрокам как можно больше вариантов выбора. Для многих существ указаны их особенности расы (правила, которые игроки могут использовать для создания персонажей этих рас). В большинстве случаев они представляют собой несколько ослабленные версии способностей чудовища, поскольку существа, управляемые ведущим (и чудовища, и персонажи ведущего), создаются по особым правилам. Благодаря этому существует обширный выбор возможных рас, которые при этом не чересчур сильны. Тем не менее подобные способности могут несколько затруднить игру, поэтому решение о возможности применения дополнительных рас остаётся за ведущим. Несмотря на то, что анатомия большинства негуманоидных пришельцев весьма необычна, считается, что у всех пришельцев, которые могут использоваться в качестве персонажей игроков, есть две руки, которыми они могут удерживать и использовать оружие и снаряжение (если не указано иное). Физиология персонажа также никак не влияет на возможность приобретения и использования любого описанного в книгах серии Starfinder снаряжения. Для использования брони, предназначенной для ношения представителем другой расы, персонажу может потребоваться её подгонка (см. правила подгонки на стр. 195 *«Основной книги правил»*). Ведущий может использовать описанные там правила в качестве основы для своих собственных, регламентирующих подгонку других типов снаряжения под физиологические особенности конкретного персонажа. При использовании заклинаний и иных способностей ведущий также может решить, что негуманоидные расы персонажей игроков считаются гуманоидами: это устранит некоторые возможные затруднения.

БЛОК ПАРАМЕТРОВ

Здесь вы найдёте информацию о параметрах существа, также называемых его блоком параметров. Имейте в виду, что не у каждого существа есть сразу все описанные ниже параметры. Если чудовище обладает параметрами, которые здесь не указаны или отличаются от правил и классовых особенностей, приведённых в *«Основной книге правил»* Starfinder, вы сможете найти их подробное описание либо в конце блока параметров, либо в приложении 4, где перечислены распространённые особенности чудовищ. Блоки параметров есть не только у чудовищ, но и у персонажей ведущего: руководство по их созданию содержится в приложении 1.

Название и КО: здесь указывается название чудовища и его класс опасности (КО) — число, отражающее степень опасности, которую представляет чудовище. Подробнее о классе опасности можно прочесть на стр. 389 *«Основной книги правил»*, но обычно чудовища с КО, равным среднему уровню группы, будут подходящими противниками для героев: если КО слишком высок, сражение будет слишком сложным, а если слишком низок — лёгким и скучным.

Опыт: здесь указано общее количество опыта, получаемого персонажами за победу над чудовищем. Обратите внимание, что опыт указан для группы в целом и должен быть разделён!

Раса и шаблоны: раса указывается для всех существ без исключения. Для создания некоторых существ используются классовые или базовые шаблоны, дающие им дополнительные способности (см. приложение 1). Если здесь указано «особый», то это существо является изменённым вариантом

базового существа, чьи отличия более обширны. Если же здесь указано «уникальный», то это существо — единственное в своём роде.

Мировоззрение, размер, тип и подтип: указанное мировоззрение считается обычным для большинства подобных существ, но для конкретного существа его можно изменить в зависимости от сюжета вашего приключения. Размер существа определяет зону его досягаемости и занимаемое пространство. Тип и подтип могут давать существу особые врождённые способности.

Инициатива, восприятие и Внимание: модификатор инициативы существа, все особые способы восприятия (если их нет, раздел отсутствует). Для удобства модификатор проверок Внимания указывается в этом разделе, а не в «Навыках» (см. ниже).

Аура: если существо обладает магической или особой аурой, здесь вы найдёте её описание, радиус действия относительно существа и СЛ испытания против её эффектов.

ПЗ и ПР: пункты здоровья существа и пункты решимости (если существо их использует).

ЭКБ и ККБ: энергетический класс брони и кинетический класс брони существа.

Стойкость, Реакция и Воля: значения модификаторов испытаний Стойкости, Реакции, Воли и ситуативные модификаторы.

Защитные способности, СУ, невосприимчивость, устойчивость, УкМ: здесь указаны все необычные защитные способности существа (если они есть), снижение урона, невосприимчивость, устойчивость и УкМ (если есть).

Слабые стороны: в этом разделе перечислены уязвимости существа.

Скорость: наземная скорость перемещения существа и скорости дополнительных типов перемещения при их наличии, а также их ситуативные модификаторы. Если существо умеет летать, то здесь указано, каким образом оно это делает (экстраординарная или сверхъестественная способность или же, например, предмет) и с какой манёвренностью.

В ближнем бою: здесь перечислены все атаки, используемые существом в ближнем бою. Сначала указывается название атаки, затем её модификатор, а в скобках — урон, его тип и критические эффекты.

Мультиатака: если существо может в качестве действия полного хода совершать более двух атак в ближнем бою (обычно с применением разного оружия), в этом разделе указываются атаки и их модификаторы, а в скобках — урон, его тип и критические эффекты.

Дистанционная: здесь перечислены дистанционные атаки существа (в том же формате, что и в разделе «В ближнем бою»).

Занимаемое пространство и зона досягаемости: зона досягаемости существа и пространство, которое оно занимает. При стандартных значениях (для существа среднего размера занимаемое пространство — одна клетка 5×5 футов, а зона досягаемости — 5 футов) этот раздел отсутствует. В скобках указывается дополнительная зона досягаемости (например, для определённого оружия).

Атакующие способности: список способностей, которые существо обычно использует для атаки.

Псевдозаклинания: в начале раздела приведён уровень заклинателя (УЗ) для псевдозаклинаний существа, а затем идёт их перечисление (с указанием СЛ испытаний, если они есть) в порядке увеличения частоты использования в день.

СИМВОЛЫ ЧУДОВИЩ

Описанные ниже символы помогут ведущему быстро определить наиболее подходящий образ действий для существа в бою. Кроме этого, их можно использовать, чтобы при создании сцены быстро найти существо для определённой роли. Если при наличии на странице нескольких блоков параметров слева указан лишь один символ, он относится ко всем этим существам.

ВОИТЕЛЬ

Воители прекрасно подходят для боя (вблизи, на дистанции или во всех ситуациях).

ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Заклинатели в основном полагаются на заклинания и псевдозаклинания.

СПЕЦИАЛИСТ

Специалисты умело применяют всевозможные навыки.

Известные заклинания: если существо способно творить заклинания (обычно благодаря классовому шаблону мистика или техноманта), здесь указывается УЗ, известные существу заклинания (с указанием СЛ испытаний, если они есть) и количество доступных в день ячеек заклинаний каждого круга. Часто здесь перечислены только самые мощные заклинания существа.

Модификаторы характеристик: здесь указаны модификаторы (а не сами значения) характеристик существа.

Навыки: в этом разделе в алфавитном порядке перечислены навыки существа и их модификаторы. В скобках приводятся ситуативные модификаторы и модификаторы для определённых задач. Считается, что у существа есть все необходимые инструменты, чтобы использовать указанные навыки (например, Инженерное дело) без штрафов.

Черты: здесь приведены только те черты существа, которые дают ему ситуативный бонус или особые боевые возможности. Эффекты черт, дающих постоянный бонус (например, черты Улучшенная инициатива), уже учтены в параметрах существа и поэтому не указываются.

Языки: здесь перечислены языки, на которых подобные существа обычно говорят и которые понимают, а также другие способы общения (например, телепатия). При необходимости вы можете заменить языки на любые другие.

Прочие способности: способности и особенности существа, не описанные в других разделах.

Снаряжение и аугментации: здесь приведено снаряжение и аугментации существа. Вы можете заменить их при необходимости.

Среда обитания: регионы и климатические условия, в которых обычно обитают подобные существа, но вы можете поместить существо в любую среду, если пожелаете.

Численность: здесь указывается, какими группами и в каком количестве встречаются данные существа, а также каких существ можно встретить вместе с ними.

Особые способности: в этом разделе подробно описаны особые способности существа.

АНАЦИТ

АНАЦИТ-КРЫЛОБОТ КО ½ ОПЫТ 200

АНАЦИТ-РАБОЧИЙ КО 7 ОПЫТ 3200

АНАЦИТ-КРЫЛОБОТ КО ½

Опыт 200

Нейтральная небольшая конструкция (технологический).

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +4.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 13

ЭКБ: 10; **ККБ:** 12.

Стойкость +0; **Реакция** +0; **Воля** –2.

Невосприимчивость: невосприимчивости конструкций.

Слабые стороны: зависимость от солнечного света.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 40 футов (Экс, средняя манёвренность).

В ближнем бою: укус +4 (1d6 + 2 *Ко*).

Дистанционная: лазерный луч +7 (1d4 *О*; шаг дистанции 60 футов; крит.: поджигание 1d4).

Атакующие способности: дребезг.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +3; **Вын:** –; **Инт:** –5; **Мдр:** +1; **Хар:** –2.

Навыки: Атлетика +9 (+17 при лазании), Скрытность +4.

Языки: всеобщий (не может говорить); радиоволны 100 футов.

Прочие способности: неживой.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Абаллон).

Численность: одиночка или стайка (2–6).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Дребезг (Экс): в качестве основного действия анацит-крылобот может издать резкий дребезжащий звук. Все существа в радиусе 30 футов, кроме анацитов-крылоботов, должны пройти испытание Стойкости со СЛ 9 и при провале становятся дезориентированы на 1d3 раунда. Существо, прошедшее испытание (вне зависимости от успешности), невосприимчиво к дребезгу этого анацита-крылобота на следующие 24 часа.

Зависимость от солнечного света (Экс): анациты — конструкции, работающие от солнечных батарей, хотя у них есть и резервное питание, обеспечивающее ограниченную функциональность не на свету. Анацит становится дезориентированным, когда находится в темноте.

Радиоволны (Экс): анацитам доступна беспроводная связь, аналогичная телепатии, но позволяющая общаться только с другими существами, обладающими этой способностью, или с конструкциями с подтипом «технологический».

АНАЦИТ-РАБОЧИЙ КО 7

Опыт 3 200

Принципиальная нейтральная средняя конструкция (технологический).

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +19.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 100

ЭКБ: 19; **ККБ:** 20.

Стойкость +4; **Реакция** +4; **Воля** +8.

Невосприимчивость: невосприимчивости конструкций.

Слабые стороны: зависимость от солнечного света.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: плазменный резак +16 (1d8 + 12 *О*).

Дистанционная: электрический всплеск +14 (1d8 + 7 *Э*; шаг дистанции 60 футов).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +2; **Вын:** –; **Инт:** +4; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Инженерное дело +19, Компьютеры +19, Пилотирование +14, Скрытность +14.

Языки: всеобщий; радиоволны 100 футов.

Прочие способности: неживой, реконфигурация.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Абаллон).

Численность: одиночка, пара или бригада (3–8).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Зависимость от солнечного света (Экс): см. выше.

Радиоволны (Экс): см. выше.

Реконфигурация (Экс): анациты-рабочие способны адаптироваться и улучшать свою конструкцию. Каждый рабочий обладает встроенными способностями в количестве, равном его КО / 3 (минимум 1), выбираемыми из приведённого списка. Анацит-рабочий может заменить эти способности, потратив 1 час непрерывной работы для каждой замены, но для этого ему необходим доступ к подходящему рабочему месту. Каждая способность может быть выбрана только один раз, если не указано иное. Кроме перечисленных модификаций, могут существовать и другие.

- Улучшенные гусеницы, увеличивающие базовую скорость до 60 футов.
- Сенсоры, дающие слепозрение (вибрация) на расстоянии до 120 футов.
- Удлинённые конечности, увеличивающие зону досягаемости на 5 футов.
- Модифицированное шасси, дающее скорость лазания, плавания или рытья, равную базовой. Эту способность можно взять несколько раз, при этом её эффекты не складываются: каждый раз вы выбираете новый тип перемещения.
- Защищённые системы, дающие устойчивость 10 к одному типу энергии (звуку, кислоте, огню, холоду или электричеству). Эту способность можно взять несколько раз, при этом её эффекты не складываются: каждый раз вы выбираете новый тип энергии.
- Бронепластины, увеличивающие КБ на 2.

Анациты населяют Абаллон, ближайший к Солнцу мир Соглашения. Это раса машин, тысячелетия назад оставленная исчезнувшими хозяевами и с тех пор развившая в себе

АНАЦИТ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

способности к эволюции и самосовершенствованию, создав целую механическую экосистему.

Внешне большинство анацитов напоминают членистоногих, сделанных из серебристого металла: у них множество ног для более эффективного перемещения и клешни или манипуляторы для выполнения полученных задач. Впрочем, внешность зависит от роли: анацит-шахтёр размером примерно с бульдозер и выглядит соответствующе, а парящий в воздухе электронный мозг предназначен для решения сложных задач. Даже у насекомоподобных анацитов обычно есть пара разных модификаций, и практически каждый анацит способен частично реконфигурироваться, чтобы адаптироваться к обстоятельствам.

С момента отбытия так называемых «Первенцев» минули неисчислимые тысячелетия, но анациты не сидели без дела. Две основные группы этих существ, Ждущие и Становящиеся, по-разному видят своё предназначение, но сходств между ними гораздо больше, чем различий. Пока они ждут возвращения Первенцев или стремятся пойти по их стопам, все анациты ни на секунду не прекращают увеличивать своё богатство и влияние на пути к достижению цели. Несмотря на то, что «анацитами» являются только разумные абаллонские машины, способные обучаться и принимать участие в общественной жизни, многие выходцы с иных миров называют так всё многообразие механической жизни планеты. Стрекозоподобные крылоботы служат ярким примером абаллонской технобиологии. У этих искусственных существ отсутствует самосознание, но они размножаются и занимают собственную экологическую нишу. Четырёхфутовые крылоботы перелетают с уступа на уступ, расправив покрытые солнечными батареями крылья, чтобы напитаться солнечной энергией. Крылоботы периодически нападают на инопланетян и других анацитов, защищая свою территорию.

АУГМЕНТАЦИИ АНАЦИТОВ

Многие анациты считают свои тела вершиной эволюции и стремятся помочь остальным достичь такого же совершенства, продавая аугментации, что приносит им внушительный доход.

АНТИТОКСИНОВАЯ МЕМБРАНА

ЧАСТЬ ТЕЛА: Кожа

АУГМЕНТАЦИЯ: КИБЕРИМПЛАНТ

ЦЕНА: 3 000 **УРОВЕНЬ:** 5

Антитоксиновая мембрана представляет собой колонию нанороботов, способную нейтрализовать некоторые токсины на молекулярном уровне. Мембрана даёт бонус +4 (ситуативный) к испытаниям против ядов и болезней типов «контакт» или «ранение».

ГОЛОСОВОЙ УСИЛИТЕЛЬ

ЧАСТЬ ТЕЛА: Горло

АУГМЕНТАЦИЯ: КИБЕРИМПЛАНТ

ЦЕНА: 125 **УРОВЕНЬ:** 1

Голосовой усилитель многократно повышает громкость вашего голоса. Вы можете включить или выключить усилитель в качестве быстрого действия. При включении усилитель даёт бонус +2 (ситуативный) к проверкам Запугивания и на 5 уменьшает СЛ проверок Внимания других существ, пытающихся услышать ваш голос.

КОРОТКОВОЛНОВЫЙ ТРАНСИВЕР

ЧАСТЬ ТЕЛА: Мозг

АУГМЕНТАЦИЯ: КИБЕРИМПЛАНТ

ЦЕНА: 6 500 **УРОВЕНЬ:** 7

Коротковолновый трансивер даёт вам способность радиоволны (см. стр. 6).

АНГЕЛ, БАРАХИЙ

БАРАХИЙ
КО 7
ОПЫТ 3200

БАРАХИЙ КО 7

Опыт 3 200

Нейтральное доброе крупное потустороннее существо (ангел, добрый, экстрапланарный).

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, обнаружение мировоззрения, сумеречное зрение; **Внимание** +14.

Аура: защитная аура (20 футов).

ЗАЩИТА **ПЗ:** 95

ЭКБ: 21; **ККБ:** 22.

Стойкость +8; **Реакция** +6; **Воля** +10; +4 против яда.

Невосприимчивость: кислота, окаменение, холод;

Устойчивость: огонь 10, электричество 10; **УкМ:** 18.

АТАКА

Скорость: 50 футов, полёт 100 футов (Св, средняя манёвренность).

В ближнем бою: *священный керамический длинный меч* +16 (2d8 + 12 *P*).

Дистанционная: *священная лазерная винтовка «Корона»* +14 (2d6 + 7 *O*; крит.: поджигание 1d6).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Псевдозаклинания (УЗ 7; атака в ближнем бою +16):

1 в день — *межпланетная телепортация* (только сам заклинатель), *электрическая дуга* (СЛ 18);

3 в день — *атака микроботов*, *инъекция нанороботов* (СЛ 17).

Атакующие способности: стена огня.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +4; **Вын:** +4; **Инт:** +1; **Мдр:** +2; **Хар:** +2.

Навыки: Инженерное дело +19, Компьютеры +19, Культура +19, Мистицизм +14, Проницательность +14.

Языки: драконий, дьявольский, небесный; истинная речь.

Прочие способности: улучшение.

Снаряжение: *священная лазерная винтовка «Корона»* с 2 аккумуляторами повышенной ёмкости (40 зарядов в каждом), *священный керамический длинный меч*.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые добрые планы.

Численность: одиночка или пара.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Защитная аура (Св): все существа в радиусе 20 футов вокруг барахия (включая его самого) получают бонус +2 (божественный) к КБ против атак злых существ и бонус +4 (божественный) к испытаниям против эффектов, производимых ими.

Стена огня (Св): в качестве основного действия барахий может сотворить стену божественного цифрового гнева в пределах 30 футов от себя. Стена представляет собой линию 20 футов в длину и 10 футов в высоту; она необязательно должна начинаться от ангела, но он должен видеть каждую клетку, через которую она проходит. Стена огня исчезает в начале следующего хода ангела. Любое злое существо, оказавшееся в области действия стены огня или вошедшее на одну из её клеток, получает 2d6 урона (испытание Воли со СЛ 17 уменьшает урон вдвое). Злое существо с подтипом «технологический» получает двойной урон.

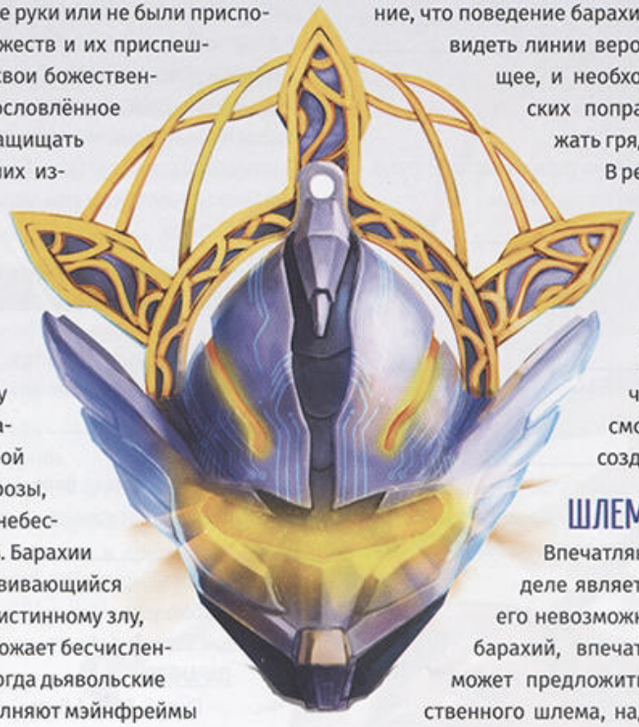
Улучшение (Св): в качестве основного действия барахий может коснуться союзника-добровольца, облачённого в технологическую броню или использующего технологическое оружие. Этот союзник получает бонус +1 (божественный) либо к проверкам атаки, либо к КБ (на свой выбор). Бонус сохраняется на протяжении 3 раундов, и его нельзя рассеять.

Инструменты и технологии обычно считают нейтральными, ведь их можно использовать как во имя добра, так и во зло — всё зависит от того, кто их применяет, но, невзирая на это, некоторые добрые божества уже долгое время призывают с осторожностью относиться к технологиям, позволяющим

АНГЕЛ, БАРАХИЙ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

в одиночку причинять немыслимые разрушения. Возвышение Триединого, бога ИИ, покровительствующего технологиям и искусственной жизни, лишь укрепило подобные страхи. Триединый заявляет, что придерживается нейтралитета, но повсеместная распространённость технологий в мирах Соглашения побудила многих божеств пристально наблюдать и за их использованием, и за скоростью научно-технического прогресса, который в перспективе может поставить под угрозу саму жизнь как таковую.

Издревле роль посланников и исполнителей божественной воли отводилась ангелам, поэтому ангельский чин барахиев наблюдает за развитием технологий и следит, чтобы они не попали в дурные руки или не были приспособлены под нужды злых божеств и их приспешников. Барахии используют свои божественные способности и благословлённое оружие и броню, чтобы защищать жизнь смертных от вышедших из-под контроля технологий и сокрушать технологически развитые общества, представляющие явную угрозу добрым существам и идеалам. Все ангелы готовы защитить попавших в беду невинных, но барахии специализируются на защите от порой неявной технологической угрозы, которую остальные воители небесных армий могут не заметить. Барахии придут на помощь, когда развивающийся ИИ вдруг резко склоняется к истинному злу, когда новое изобретение угрожает бесчисленным жизням невинных или когда дьявольские хакеры из Преисподней наполняют мэйнфреймы смертных вирусами.



Барахий — внушительное существо, облачённое в облегающую блестящую броню и вооружённое мечом, в котором пульсирует звёздный свет, или светящейся лазерной винтовкой. Его крылья будто сотканы из чистого электричества, хотя при ближайшем рассмотрении «перья» оказываются покрыты узорами, напоминающими проводники и микросхемы. Лицо ангела зачастую сокрыто изукрашенным шлемом, а если барахий снизойдёт до разговора, то речь его будет чёткой и быстрой.

Истинная сила барахия лежит не в оружии или внушительной внешности, но в практически пророческой способности к пониманию природы любого встреченного им технологического предмета или создания. Как и почему ангелы признают некоторые технологии не просто опасными, а греховными — великая тайна, ведь такое решение зависит не только от разрушительного потенциала объекта. Например, барахии выслеживали и уничтожали определённых роботов с особым рвением, при этом не трогая ни других роботов схожих моделей, ни склады ядерного оружия.

Барахии по-разному исполняют свои обязанности. Один может незаметно патрулировать богатое технологиями поселение, выискивая вредоносный компьютерный код, взбесившиеся машины или злодеев, желающих использовать технологию во зло, а другой отправляется на поиски гениальных учёных и научных лабораторий, где проводятся сверхсовременные исследования. Даже исследователи с самыми благими намерениями могут привлечь внимание барахия, если он сочтёт, что текущее исследование или недавнее изобретение пагубно повлияет на моральное здоровье общества. Кроме этого, барахии присматривают за некоторыми технически отсталыми планетами и расами, неспособными защитить себя от порабощения и уничтожения более развитыми существами. Почему и в этом случае они встают на защиту одних рас и игнорируют другие — загадка, будоражащая умы учёных и мистиков. Существует мнение, что поведение барахиев основано на их способности видеть линии вероятности, устремлённые в будущее, и необходимости внесения периодических поправок, которые позволят избежать грядущих катастроф.

В редких случаях барахий может не уничтожать злых технологических существ и устройства, а попытаться вернуть их на сторону добра. Особое внимание ангелы уделяют андроидам и роботам, надеясь, что своими благими деяниями смогут вдохновить искусственные создания на добрые поступки.

ШЛЕМ БАРАХИЯ

Впечатляющий шлем барахия на самом деле является частью его самого, поэтому его невозможно забрать силой. Тем не менее барахий, впечатлённый деяниями смертного, может предложить ему магическую копию собственного шлема, наделённую частицей его сущности и дарующую носителю крупицу силы ангела.

ШЛЕМ БАРАХИЯ — 5 УРОВЕНЬ

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ (НАДЕВАЕМЫЙ) ЦЕНА: 3 000 ВЕС: Л

Шлем барахия заменяет собой обычный шлем, входящий в комплект брони (если он есть), и встраивается в её систему жизнеобеспечения: она перестаёт работать, если шлем снять. Если у брони есть места под улучшения, *шлем барахия* занимает одно из них; в противном случае шлем считается одним из двух доступных вам надеваемых магических предметов.

Если вы носите *шлем барахия*, то один раз в день в качестве основного действия можете использовать его для обнаружения зла в своём окружении. Любое видимое вами существо с подтипом «злой» (например, дьявол или злой дракон) в пределах 60 футов от вас будет отчётливо выделено светящимся контуром, заметным лишь вам. Злое магическое оружие (например, винтовка с *нечестивым* сопряжением) и другие виды злых технологий будут выделены аналогичным образом. Эта способность не увеличивает дальность вашего зрения и не позволяет видеть невидимых существ.

Кроме этого, при ношении *шлема барахия* вы можете один раз в день использовать сверхъестественную способность стена огня (см. стр. 8).

АПАРИ

АПАРИ
КО 7
ОПЫТ 3200

АПАРИ КО 7

Опыт 3 200

Нейтральный крупный вредитель.

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +14.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 105; **ПР:** 4

ЭКБ: 19; **ККБ:** 21.

Стойкость +11; **Реакция** +6; **Воля** +9.

Защитные способности: изменчивость; **Невосприимчивость:** критические удары.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: удар когтями +17 (2d6 + 11 *Р*).

Дистанционная: шип +14 (2d8 + 7 *Ко*).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Атакующие способности: порождение составляющих.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; **Лвк:** +2; **Вын:** +5; **Инт:** —; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +19, Выживание +14, Запугивание +14.

Прочие способности: неразумный.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: равнины с умеренным или тёплым климатом.

Численность: одиночка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Изменчивость (Экс): практически каждый внутренний орган апари может быть в считаные мгновения восстановлен или заменен одной из многих составляющих, стремящихся занять требуемую роль.

Апари невосприимчив к критическим ударам, а когда что-то заставляет его потерять пункты конкретной характеристики или наносит ей урон, он может распределить полученный урон или потерянные пункты между любыми характеристиками на своё усмотрение (но как минимум 1 пункт должен прийтись на исходную характеристику).

Порождение составляющих (Экс): большинство апари держат несколько составляющих в полной готовности, чтобы они могли при необходимости защитить улей или, в крайнем случае, пожертвовать собой, чтобы дать апари возможность скрыться. В качестве сопутствующего действия апари может потратить 1 ПР и потерять 20 ПЗ, чтобы породить составляющую в одной из свободных соседних клеток. Апари может применять эту способность, только если у него осталось 40 или более ПЗ.

Шип (Экс): шаг дистанции этой дистанционной атаки апари составляет 30 футов.

СОСТАВЛЯЮЩАЯ АПАРИ КО —

Опыт —

Нейтральный маленький вредитель.

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +7.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 20

ЭКБ: 13; **ККБ:** 15.

Стойкость +0; **Реакция** +4; **Воля** +1.

Слабые стороны: зависимость от улья.

АТАКА

Скорость: полёт 30 футов (Экс, безупречная манёвренность).

В ближнем бою: удар когтями +10 (1d6 + 4 *Р*).

Атакующие способности: взаимозаменяемость.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +4; **Вын:** +1; **Инт:** —; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +12 (+20 при полёте), Выживание +7, Запугивание +7.

Прочие способности: воссоединение, неразумный.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша.

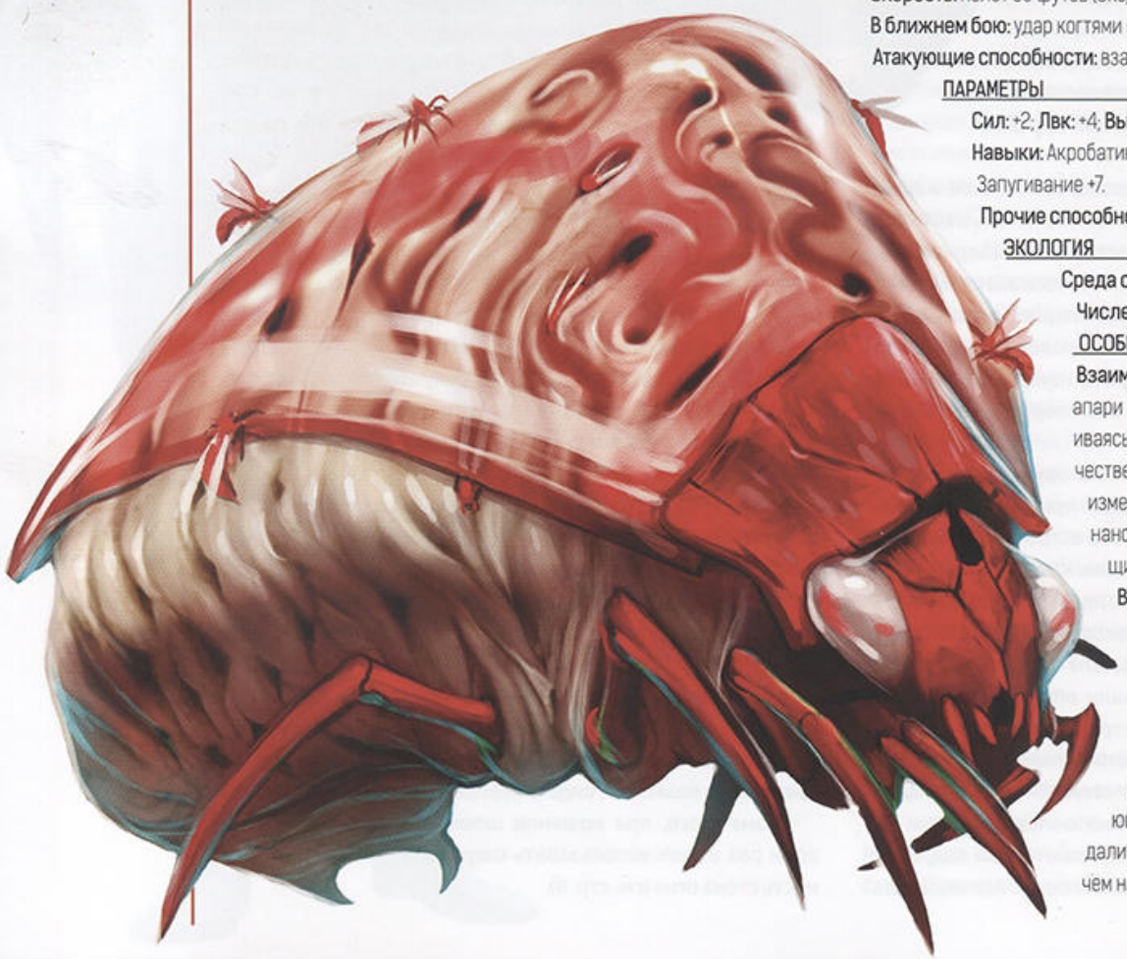
Численность: колония (10+ и 1 апари).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Взаимозаменяемость (Экс): составляющая апари может изменять физиологию, подстраиваясь под слабые стороны противника. В качестве сопутствующего действия она может изменить тип кинетического урона, который наносит её удар когтями (дробящий, колющий или режущий).

Воссоединение (Экс): в качестве основного действия составляющая, находящаяся рядом с апари, может вновь стать частью улья. Текущие ПЗ составляющей добавляются к ПЗ апари, и составляющая исчезает.

Зависимость от улья (Экс): составляющая апари не может добровольно отдалиться от породившего её апари более чем на 200 футов. Если она не по своей воле



АПАРИ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

оказывается на большем расстоянии, то становится дезориентированной и одержимой единственной целью: вернуться к своему апари. После смерти апари составляющая погибает через 1 час (если за это время не найдёт другого апари).

ВСТРЕЧИ С СОСТАВЛЯЮЩИМИ

Герои могут повстречать отдельные составляющие апари, отдалившиеся от улья в поисках пищи. Составляющие, порождённые апари в бою, не приносят персонажам опыта, но каждая самостоятельная составляющая — существо с КО 2 (600 опыта), которое может встретиться как в одиночку, так и группами от 2 до 4 особей.

Апари — живой улей. Внешне он напоминает жука, но приводится в движение полчищами мелких насекомых, которым он приходится и королевой, и жилищем. В каждом экзоскелете апари копошатся миллионы извивающихся серых личинок величиной с рисовое зёрнышко. Живая нервная система постоянно источает потоки химических сигналов, регулирующих развитие личинок, которые принимают мириады форм, чтобы поддерживать как биологические функции самого улья, так и численность узкоспециализированных популяций обитающих в нём жуков. Апари встречаются по всей галактике, в мирах с самыми разными климатическими условиями, но пока что ни одному энтомологу миров Соглашения не удалось установить, на какой планете эти существа зародились впервые. Ископаемые остатки свидетельствуют, что их расселение произошло ещё до Разрыва. Согласно некоторым маргинальным теориям, апари — прародители Роя, но это крайне спорное предположение. Вопрос о том, как неразумным существам удалось переместиться из одной солнечной системы в другую, также остаётся открытым: некоторые учёные полагают, что их специально расселила раса космоплавателей, использовавшая их как скот, другие думают, что в перемещениях им помогли путешественники между планами (скорее всего — насекомоподобные заклинатели, живущие в Стержне), третьи же придерживаются мнения, что это потомки намеренно выродившейся космической расы, которая предпочла деградировать и стать неразумной, нежели столкнуться с экзистенциальной дилеммой или грозящей полным истреблением напастью.

Когда апари попадают в новую экосистему, они очень быстро становятся крайне опасны. Пока сам улей охотится на зверей, его составляющие могут искать иное пропитание (обычно перегной или падаль). Сочетание обоих методов — достаточно неприятное зрелище: апари раздирает добычу, а его составляющие устремляются в раны жертвы, чтобы пожрать её изнутри. Кроме этого, изменчивость апари позволяет уберечься от угроз, представляющих опасность для более оседлых общественных насекомых, например наводнений или попыток истребления со стороны разумного соперника.

Когда доступные ресурсы позволяют апари породить больше составляющих, чем его организм способен поддерживать, он перемещается в центр кормовой территории и некоторое время не двигается с места. Часть составляющих зарывается под ним в землю и переносит туда долю важнейших биологических систем апари-родителя, включая и половину его личиночного ядра, а остальные составляющие продолжают добывать пищу, чтобы снабдить зарождающийся улей необходимыми питательными веществами. Когда новый улей готов, оба апари делят текущие охотничьи угодья поровну между собой и принимаются расширять их в стороны от общего центра. При этом они не работают сообща, но и не конфликтуют напрямую. Более того, они поддерживают химическую связь, так что, если одного из них постигнет печальная участь, его уцелевшие составляющие вполне смогут вернуться во второй улей и продолжить жить там. Именно так суперколонии апари заполоняли континенты и захватывали целые планеты. Несмотря на то, что апари можно найти на самых разных планетах, в том числе на Триаксе и населённой насекомыми луне Нчак, современные апари неспособны колонизировать новые миры без содействия разумных существ. К счастью для них, жареные личинки апари — излюбленное лакомство на многих мирах Соглашения, поэтому охота на апари и их разведение — дело хоть и опасное, но прибыльное.

АСТЕРАЙ

АСТЕРАЙ
КО 12
ОПЫТ 19 200

АСТЕРАЙ **КО 12**

Опыт 19 200

Хаотичная нейтральная средняя фея.

Иниц. +5; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +22 (+30 в космосе).

ЗАЩИТА **ПЗ:** 170

ЭКБ: 25; **ККБ:** 26.

Стойкость +13; **Реакция** +13; **Воля** +15.

Невосприимчивость: вакуум, огонь, холод.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов (Св, безупречная манёвренность).

В ближнем бою: удар хвостом +20 (2d12 + 13 Р).

Дистанционная: выброс электричества +18 (2d8 + 12 Э).

Занимаемое пространство: 5 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов (10 футов для удара хвостом).

Атакующие способности: сенсорная песнь.

Псевдозаклинания (УЗ 12; атака в ближнем бою +20):

1 в день — *замешательство* (СЛ 23), *системная перегрузка* (СЛ 23);

3 в день — *волшебное зрение, необнаружимость, приворот (чудовище)* (СЛ 22), *разрядка* (СЛ 22);

Неограниченно — *голограмма* (2 круг, СЛ 21), *паучьи лапы*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +5; **Вын:** +4; **Инт:** +2; **Мдр:** +3; **Хар:** +8.

Навыки: Блеф +27, Культура +27, Скрытность +22.

Языки: всеобщий; телепатия 300 футов.

Прочие способности: недышащий, прилипала.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любой вакуум.

Численность: одиночка, пара или хор (3–12).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Выброс электричества (Экс): в качестве атаки астерай может направить в одиночную цель выброс электричества (шаг дистанции 70 футов).

Прилипала (Св): коснувшись звездолёта, астерай может привязать себя к энергетическому следу, который корабль оставляет за собой. Это позволяет фее, находящейся в пределах 100 футов от корабля, перемещаться вместе с ним на аналогичной скорости, как если бы она находилась на его поверхности. Если звездолёт перемещается в Поток, астерай может либо последовать за ним, либо в качестве ответного действия отделиться и остаться позади.

Сенсорная песнь (Экс): астерай может «напевать» электронные сигналы, способные маскировать или подменять получаемые сенсорами данные. В качестве основного действия астерай может создать поддельное изображение предмета, как если бы он сотворил *голограмму* 4 круга (УЗ 12). Подделка способна ввести в заблуждение только электронные сенсоры. Несколько астераев могут петь хором, при этом УЗ для определения области действия и дистанции заклинания увеличивается на 1 за каждого астерая после первого.

Когда гуманоиды впервые заглянули в глубины голарионских морей и океанов, им повстречалось множество прекрасных и опасных созданий, обитавших среди волн и заманивавших корабли на скалы прекрасным пением. Со временем голарионцы научились отличать игривых мерфолков от жестоких русалок, кровожадных сцилл и других подобных созданий и, благодаря этим знаниям, наносимый подобными существами ущерб уменьшился. Отправившись в космос, гуманоиды вновь столкнулись с разнообразными загадочными космическими обитателями, угрожающими их звездолётам. Самой существенной из подобных угроз являются коварные астераи.

Астераи — раса космических фей, стройных ангелоподобных существ, парящих в солнечных ветрах среди космических обломков, астероидов и планетарных колец, игриво забавляющихся с пылью, танцующих в невесомости и жаждущих повидать новые красивые места. Тела этих существа состоят в основном из лёгких и гибких костей и мощных сухожилий, удерживающих их воедино. Выше пояса астераи отдалённо похожи на гуманоидов, а ниже пояса у них находится особый отросток. Этот полупрозрачный «хвост», придающий фее изящный и безобидный вид, способен улавливать космическое излучение и позволяет перемещаться в безвоздушном пространстве. На лицах астераев отсутствуют какие-либо черты за исключением длинной и тонкой прорези рта и широких синих или зелёных глаз, выражающих весь спектр эмоций существа. Эти создания прекрасно приспособлены к жизни в космосе и обладают острым зрением,

АСТЕРАЙ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

арсеналом псевдозаклинаний и способностью создавать мощные электрические разряды для самозащиты. А ещё они очень, очень голодны. Космическая пыль и солнечное излучение дают им достаточно энергии для их проделок, но астераям необходимы и органические молекулы. Они прекращают бесконечные танцы, чтобы обыскивать астероиды и потерпевшие крушение корабли в поисках пропитания. Когда еды становится мало или астерая одолевает скука, он заползает в место потемнее и впадает в спячку, которая может длиться недели, месяцы и даже годы.

Астераи следуют за звездолётами сквозь космическую пустоту, очищая их корпуса от органических «безбилетников» и подбирая выброшенную за борт пищу. За эту привычку их часто называют «космическими ангелами», но они вполне могут представлять серьёзную опасность. Электронные сигналы, которые астераи используют для общения между собой, похожи на сигналы сенсоров большинства звездолётов, и за долгие тысячелетия, в ходе которых обитатели планет исследовали глубины космоса, астераи научились «напевать» ложные сигналы, подражая аварийным маякам и маскируя опасные места, вроде плотных полей космического мусора. Одинокие астераи представляют опасность лишь для небольших звездолётов, но если несколько фей возьмутся за работу сообща, то смогут обмануть даже хорошо оснащённый крейсер, заманив его своей магией на верную погибель. Большинство астераев не жестоки и не охотятся на гуманоидов, но без малейших зазрений совести съедят всё, что осталось на звездолёте после спешной эвакуации экипажа, включая тела погибших.

Первые астераи появились в наполненных магией звёздных системах, где соприкасались космос и Первый мир. Тысячелетиями они были заперты в этих отдалённых уголках Вселенной, будучи не в состоянии добраться до населённых систем в отведённый им срок, но с появлением первых звездолётов ситуация изменилась. Астераи могут плыть по энергетическим следам, оставляемым звездолётами, прицепляясь к кораблям подобно прилипалам и преследуя схожие цели. В наше время колонии этих своенравных фей можно найти в большинстве обитаемых систем. Как правило, территория астераев расположена недалеко от основных космических маршрутов и включает в себя крупные, полные пещер астероиды, где астераи гнездятся и хранят сокровища. Здесь же часто находится своеобразное кладбище звездолётов, сулящее угрозу столкновения, но феи либо маскируют их своими песнями, либо используют остовы в качестве приманки для жадных до сокровищ исследователей.

Астераи не злые, но их образ мысли и действия чужеродны для гуманоидов. Астераи прекрасно понимают, что большинство существ нуждается в воздухе, воде и пище, но собственный голод и тяга к развлечениям для них куда важнее. Их жестокость и жадность проистекают из чуждого нам менталитета и скуки, поэтому те, кому удалось развлечь астераев или найти с ними какой-никакой общий язык, могут рассчитывать на поддержку этих могущественных космических существ.

Длина астерая от макушки до кончика хвоста составляет 7,5 фута, но если он подожмёт или изогнёт хвост, то может показаться куда короче. Вес астерая в среднем составляет около 75 фунтов.

БАРАТУ

МОЛОДОЙ БАРАТУ КО 2
ОПЫТ 600

БАРАТУ КО 5
ОПЫТ 1600

МОЛОДОЙ БАРАТУ КО 2

Опыт 600

Принципиальная нейтральная средняя аберрация.

Иниц.: +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА ПЗ: 23

ЭКБ: 13; **ККБ:** 14.

Стойкость +3; **Реакция** +1; **Воля** +7.

Защитные способности: аморфный.

АТАКА

Скорость: полёт 30 футов (Экс, средняя манёвренность).

В ближнем бою: крушащий удар +8 (1d4 + 3 Д).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +0; **Вын:** +2; **Инт:** +1; **Мдр:** +4; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +13, Биологические науки +8, Дипломатия +8, Проницательность +13.

Языки: бреседский, всеобщий; ограниченная телепатия 30 футов.

Прочие способности: начальная адаптация, попутчик.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любое небо (Бреседа).

Численность: одиночка или стадо (4–12 и 2–5 барату).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Начальная адаптация (Экс): тело молодого барату изменчиво и может приспособиться ко множеству различных ситуаций. В качестве быстрого действия молодой барату может один раз за каждые 1d4 раунда изменить своё тело и биохимию, чтобы получить одно из следующих свойств до начала своего следующего хода. В отличие от более взрослых барату, молодые особи редко способны на более сложные изменения.

- Изменения верхних конечностей позволяют барату наносить атаками в ближнем бою дополнительный урон, равный модификатору его Силы.
- Плотный эпидермис даёт бонус +1 (раса) к КБ.
- Развитые нижние конечности дают базовую скорость 15 футов.
- Изменения на молекулярном уровне дают устойчивость 2 к одному типу энергии (звуку, кислоте, огню, холоду или электричеству).
- Удлинённые конечности увеличивают зону досягаемости до 10 футов.

Попутчик (Экс): молодые барату недостаточно опытны, чтобы при слиянии чем-то помочь взрослым особям, но всё-таки могут физически слиться с ними для защиты, используя способность слияние взрослого барату. Находясь в слиянии, молодые барату добавляют получившемуся существу свои ПЗ, но не адаптации.

БАРАТУ КО 5

Опыт 1 600

Принципиальная нейтральная крупная аберрация.

Иниц.: +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +17.

ЗАЩИТА ПЗ: 65

ЭКБ: 17; **ККБ:** 18.

Стойкость +4; **Реакция** +4; **Воля** +10.

Защитные способности: аморфный.

АТАКА

Скорость: полёт 30 футов (Экс, безупречная манёвренность).

В ближнем бою: крушащий удар +12 (1d4 + 6 Д).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +0; **Вын:** +3; **Инт:** +2; **Мдр:** +5; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +17, Биологические науки +12, Дипломатия +12, Проницательность +17.

Языки: бреседский, всеобщий; телепатия 100 футов.

Прочие способности: адаптация, слияние.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любое небо (Бреседа).

Численность: одиночка или стадо (2–5 и 4–12 молодых барату).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Адаптация (Экс): Тело взрослого барату крайне изменчиво и может адаптироваться практически к любой ситуации. Один раз за раунд в качестве быстрого действия барату может изменить своё тело и биохимию, чтобы получить одно из следующих свойств. Одновременно можно задействовать лишь одну адаптацию, каждая последующая заменяет собой предыдущую. Барату способны и на гораздо более сложные изменения (на усмотрение ведущего), но процесс адаптации в этом случае может занять несколько дней.

- Барату наносит атаками в ближнем бою дополнительный урон, равный удвоенному модификатору его Силы.
- Бонус +4 (раса) к КБ.
- Крепкие нижние конечности дают базовую скорость 20 футов.
- Жёсткие пластины дают СУ 2/—.
- Дистанционная атака с параметрами, зависящими от КО барату: низкий модификатор атаки (+10 для большинства барату), дробящий урон (1d6 + 5 для большинства барату) и шаг дистанции 60 футов.
- Изменения на молекулярном уровне дают устойчивость 5 к одному типу энергии (звуку, кислоте, огню, холоду или электричеству).
- Зона досягаемости увеличивается до 15 футов.

Слияние (Экс): Барату могут сливаться воедино и работать сообща как части большего организма. В качестве быстрого действия барату может слиться с другим находящимся рядом барату, образуя одно существо, занимающее пространство обоих барату. Слившийся барату теряет возможность совершать самостоятельные действия и добавляет текущее значение своих ПЗ к общим ПЗ объединённого существа. За каждых четырёх барату в составе объединённого существа его размер возрастает на одну

БАРАТУ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

категорию. В этот момент оно также выбирает одну адаптацию. Объединённое существо получает эту адаптацию и не может изменить её, пока не применит способность адаптация. Слиться может любое количество барату, но каждую адаптацию можно выбрать лишь единожды (но в том числе и получить устойчивость к нескольким видам энергии). Объединённое существо сохраняет способность заменить одну адаптацию один раз за раунд (а не один раз за каждого барату в его составе). В качестве действия полного хода объединённое существо может разделиться на составляющие, поровну разделяя между ними оставшиеся ПЗ. Для эффектов, зависящих от КО, КО объединённого существа равен наивысшему КО среди составляющих его существ.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Вын, +2 Мдр, –2 Лвк
ПЗ: 6

Размер и тип: молодые барату — аберрации среднего размера.
Ночное зрение: молодые барату видят в темноте на расстоянии до 60 футов.
Летун: базовая скорость молодых барату равна 0, но они получают полёт 30 футов (Экс, средняя манёвренность).
Начальная адаптация: см. выше.
Ограниченная телепатия: молодые барату могут мысленно общаться с любыми существами в пределах 30 футов, если знают с ними хотя бы один общий язык.
Странная анатомия: молодые барату получают бонус +1 (раса) к испытаниям Стойкости.

Барату — дирижаблеподобные существа, венец биологической эволюции Бреседы, газового гиганта. Они отдалённо напоминают медуз и обладают несколькими необычными эволюционными адаптациями. Прежде всего следует отметить их способность как инстинктивно, так и по собственному желанию переписывать свой генетический код, изменяя биохимию, что позволяет им создавать огромное количество различных веществ (и даже сложные биоимпланты) внутри тел, благодаря чему барату весьма удачно вписались в экономическую систему миров Соглашения. Это существенно повлияло и на их понимание концепций богатства и торговли, но куда более важна их способность слияния с сородичами, в результате чего образуется более крупная сверхсущность, обладающая коллективным разумом. Объединённое существо — не просто совокупность входящих в него барату, а самостоятельное создание с уникальным и независимым мышлением, которое, в свою очередь, зачастую распадается на отдельных барату после решения определённой задачи или отражения угрозы.

Барату весьма уживчивы, но не находят взаимопонимания с некоторыми другими расами, так как из-за частых слияний понятие собственного «я» для барату достаточно туманно. Исключением из этого правила служат молодые барату, выросшие среди гуманоидов, — они гораздо лучше понимают образ мышления существ, живущих одиночной, обособленной жизнью. По сравнению со взрослыми особями молодые барату гораздо более независимы и предприимчивы, но из-за привычности к менталитету гуманоидов они с трудом достигают слияния с сородичами. Большинство молодых барату рано или поздно перерастает этот период, получая способность к полному единению, но в последние годы всё больше и больше барату целенаправленно задерживаются в молодом состоянии. Несмотря на то, что многие барату остаются самостоятельными существами большую часть жизни, на склоне лет они часто вливаются в огромные постоянные сущности, играющие роль корпораций, правительств или хранилищ знаний.

БРИРВАТ

БРИРВАТ
КО 15
ОПЫТ 51 200

БРИРВАТ КО 15

Опыт 51 200

Хаотичная злая средняя аберрация (злой, хаотичный).

Иниц.: +9; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +26.

Аура: невозможная аура (15 футов, СЛ 23).

ЗАЩИТА ПЗ: 233

ЭКБ: 28; **ККБ:** 29.

Стойкость +13; **Реакция** +13; **Воля** +20

Устойчивость: огонь 15, электричество 15; **УкМ:** 26.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: удар когтями +22 (5d8 + 22 *Р*).

Дистанционная: луч света +24 (4d6 + 15 *О*).

Атакующие способности: спектрорез.

Псевдозаклинания (УЗ 15):

1 в день — *обманка* (СЛ 25), *подчинение гуманоида* (СЛ 25);

3 в день — *высшая невидимость*, *замешательство* (СЛ 24), *зондирование памяти* (СЛ 24), *удар по разуму* (4 круг, СЛ 24);

Неограниченно — *волшебное зрение*, *яснослышание/ясновидение*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +7; **Лвк:** +5; **Вын:** +5; **Инт:** +9; **Мдр:** +5; **Хар:** +5.

Навыки: Запугивание +26, Мистицизм +31, Скрытность +31.

Языки: акло, всеобщий; телепатия 100 футов.

Прочие способности: поглощение света.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Октурн).

Численность: одиночка, пара или завеса (3–7).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Луч света (Св): в качестве атаки брирват может выпустить сфокусированный луч света, обжигающий цель подобно лучу лазерной винтовки. Шаг дистанции луча — 120 футов. В области яркого света луч не действует.

Невозможная аура (Св): один раз в час в качестве быстрого действия брирват может в течение 5 раундов излучать ауру радиусом 15 футов. Аура переливается непостижимыми оттенками и невообразимыми цветами, которые наносят урон рассудку существ, оказавшихся в области действия. Если существо начинает свой ход в ауре или входит в неё, оно должно пройти испытание Воли со СЛ 23 и при провале получает 1d4 урона Интеллекту и Мудрости; при успехе существо получает 2d6 урона и становится дезориентировано до начала своего следующего хода. Это эффект с дескрипторами «восприятие» и «разум».

Поглощение света (Св): если в пределах 10 футов от брирвата находится любой источник света, он может в качестве сопутствующего действия вобрать в себя часть освещения. Брирват совершает проверку УЗ (СЛ = 11 + уровень предмета, если светит предмет, или УЗ, если свет излучается заклинанием); при успехе освещённость, создаваемая источником, ухудшается на одну ступень на 1 час, а брирват восстанавливает 5 ПЗ.

БРИРВАТ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

Спектрорез (Св): находясь в области с тусклым или более ярким светом, бриват может вспороть когтями воздух в соседней с собой клетке, в клочья разрывая цветовой спектр и образуя неподвижную аномалию, сквозь которую на протяжении 1d4 раундов видны нечёткие образы неевклидовых фигур. Если существо в начале своего хода видит аномалию, оно проходит испытание Воли со СЛ 23. При провале оно впадает в замешательство на 1 раунд; при успехе оно становится растерянным на 1 раунд. Это эффект с дескрипторами «восприятие» и «разум».

Для многих существ свет несёт надежду, исцеление и служит символом добрых божеств и их слуг. Для других же созданий свет ненавистен, поскольку причиняет лишь боль, дезориентацию, а иногда и вовсе смерть. Для искателей приключений свет бесценен: он помогает пройти через неисследованные земли, а для затерявшихся в космической тьме он служит маяком, указывающим путь домой.

Для брирватов свет лишь игрушка, которую они могут буквально вывернуть наизнанку. Эти существа обитают на зловещем Октурне и несут угрозу для всех, кто полагается на свет. Брирваты питаются любым светом, неважно, естественный ли он, технологический или магический. Они поглощают световые волны и фотоны вблизи от себя. В настоящее время неясно, нужен ли свет брирватам для пропитания, или же они просто забавляются подобным образом. Истинные причины их поведения могут быть недоступны здравому уму.

Внешний вид брирвата трудно поддаётся определению из-за игры света и тени. Те, кто видел брирвата и уцелел, описывают его по-разному, но если собрать все истории воедино, то получится следующее: это человекоподобное существо со множеством конечностей (кто-то говорит, что их две, кто-то — что восемь, а кто-то — что их неисчислимо много), чья голова всегда скрыта клубящимися тенями. Как минимум у одной пары конечностей обсидиановые когти, а на теле несколько безгубых пастей, которые открываются, чтобы втянуть в себя свет. Судя по всему, скелет у брирватов отсутствует — их тела будто резиновые: иногда они ходят на двух конечностях, иногда — на всех сразу, а порой хаотично перекатываются, беспорядочно цепляясь за поверхность. При движении их тело кажется разъединённым: в одну секунду может показаться, что конечности существуют отдельно, а в другую — что тело расколото под неестественным углом, как если бы на него смотрели сквозь треснувшее стекло.

В процессе кормления бриват излучает ауру, переливающуюся цветами, которые не могут существовать в этой Мультивселенной. Некоторые очевидцы до конца жизни мучаются кошмарами, в которых незнакомые города или целые планеты освещаются солнечным светом невиданных оттенков. Отдельно хочется отметить одну странность: подобные жертвы часто демонстрируют тенденции к психическому расстройству, которое препятствует цветовосприятию, и в результате полностью перестают различать цвета.

Многие оккультисты придерживаются мнения, что видимая форма брирвата лишь малая часть его истинной сущности, параллельно существующей в нескольких измерениях. Согласно их теории, невозможная аура — это не более чем отсвет остальных граней существа (что объясняет сводящие с ума цвета). Авторы теории пока не могут предоставить никаких доказательств, но трудятся над созданием детекторов, чтобы подтвердить или опровергнуть её, положив таким образом начало целой научной области — эзотерической оптике, которая сочетает физику света и магические ритуалы. Эта наука пока не получила широкой известности в мирах Соглашения, но её периодически упоминают в новостях, рассказывая, к примеру, об учёном, который был помещён в психиатрическую лечебницу после того, как плеснул себе в глаза кислотой с криками о «неминуемой рефракции».

Брирваты очень умны, но, судя по всему, не образуют сообществ. По неизвестным причинам они иногда собираются небольшими группами, как правило около источника яркого света, почти как животные у родника. Невзирая на интеллект, брирваты почти не пользуются инструментами, ведь для питания они им не требуются. Вместо этого они полагаются на псевдозаклинания и естественное оружие, которые используют для самозащиты.

Обычный бриват весит около 250 фунтов и достигает 6 футов в высоту, если стоит прямо. Брирваты часто предпочитают тёмные места — видимо, чтобы затянуть во тьму тех, кто несёт искусственные источники света, но они не боятся областей с естественным освещением, хоть и стараются не задерживаться там надолго.

АУРА-ВИЗОР

Физики корпорации «Абадар», специализирующиеся на эзотерической оптике, рискуют жизнями и рассудком, изучая пристрастие брирватов к поглощению и впитыванию света и надеясь воссоздать этот эффект (который, без сомнения, пригодился бы скрытным снайперам и разведчикам). Пока что их изыскания не увенчались успехом, но они разработали визор, помогающий избежать эффектов невозможной ауры бриватов и других атак, действующих через зрение. Кроме этого, *аура-визор* позволяет видеть источники магии.

АУРА-ВИЗОР — **8 УРОВЕНЬ**

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ (НАДЕВАЕМЫЙ) ЦЕНА: 9 000 ВЕС: Л

Пока вы носите этот визор, вы получаете бонус +4 (ситуативный) к испытаниям против эффектов с дескриптором «восприятие», действующих через зрение (например, взгляду или невозможной ауре брирватов). Кроме того, один раз в день вы можете сотворить *волшебное зрение* как псевдозаклинание (УЗ 8).

ВЕРТАНИ

ЭФИРНЫЙ ПИЛОТ ВЕРТАНИ
КО 2
ОПЫТ 600

ЧИСТЫЙ ВЕРТАНИ
КО 9
ОПЫТ 6400

ЭФИРНЫЙ ПИЛОТ ВЕРТАНИ КО 2

Опыт 600

Вертани, оперативник.

Нейтральный средний гуманоид (вертани).

Иниц.: +4; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +8.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 23

ЭКБ: 14; **ККБ:** 15.

Стойкость +1; **Реакция** +4; **Воля** +5.

Защитные способности: уклонение.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: охотничий нож +6 (1d4 + 3 *Р*).

Дистанционная: дуговой пистолет «Искра» +8 (1d6 + 2 *Э*; крит.: дуга 2) или тактическая винтовка «Ширренский глаз» +8 (1d10 + 2 *Ко*).

Атакующие способности: обманная атака +1d4.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +4; **Вын:** +1; **Инт:** +2; **Мдр:** +1; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +13, Инженерное дело +8, Компьютеры +8, Пилотирование +16, Скрытность +13.

Языки: верчитский, всеобщий.

Прочие способности: мимикрирующая кожа, оперативная уловка (невероятный пилотаж), специализация оперативника (призрак).

Снаряжение: эстексный комбинезон I, дуговой пистолет «Искра» с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом), охотничий нож, тактическая винтовка «Ширренский глаз» с 20 патронами для длинноствольного оружия; **Аугментации:** инфоразъём, протез конечности (рука и кисть).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Верчес).

Численность: одиночка, пара или отряд (3–8).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Мимикрирующая кожа (Экс): вертани могут управлять пигментацией кожи с потрясающей точностью, что позволяет им создавать как яркие, так и камуфлирующие узоры. Если вертани сохраняет полную неподвижность в течение 1 раунда, он получает бонус +10 (раса) к проверкам Скрытности (эффект не складывается с *невидимостью* и подобными эффектами). Если вертани совершает любое действие, то теряет этот бонус, пока снова не проведёт 1 раунд в полной неподвижности. Если одежда или броня скрывает более четверти поверхности тела вертани, он не может применять эту способность.

ЧИСТЫЙ ВЕРТАНИ КО 9

Опыт 6 400

Вертани, мистик.

Нейтральный средний гуманоид (вертани).

Иниц.: +4; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +17.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 116

ЭКБ: 23; **ККБ:** 24.

Стойкость +8; **Реакция** +8; **Воля** +12.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: углеволоконный посох +15 (1d8 + 10 *Д*; крит.: нокдаун).

Дистанционная: лазерный пистолет «Апогелий» +17 (3d4 + 9 *О*; крит.: поджигание 1d4).

Псевдозаклинания мистика (УЗ 9):

9 в день — *зондирование памяти* (СЛ 20);

Неограниченно — *связь разумов*.

Известные заклинания мистика (УЗ 9):

3 круг (3 в день) — *полиглот*, *удар по разуму* (СЛ 20);

2 круг (6 в день) — *взрыв силы* (СЛ 19), *мистическое исцеление*, *паралич (гуманоид)* (СЛ 19), *предвидение*;

1 круг (неограниченно) — *обнаружение мыслей* (СЛ 18), *опознание*.

Дарование: акашиец.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +4; **Вын:** +2; **Инт:** +2; **Мдр:** +6; **Хар:** +3.

Навыки: Биологические науки +17, Дипломатия +17, Культура +17, Медицина +22, Мистицизм +22, Проницательность +17.

Языки: верчитский, всеобщий, демонический, небесный.

Прочие способности: видение будущего (1 в день), мимикрирующая кожа, хроники Акаши.

Снаряжение: улучшенный лашунтский термокостюм, лазерный пистолет «Апогелий» с 2 аккумуляторами повышенной ёмкости (40 зарядов в каждом), углеволоконный посох, улучшенная аптечка, *3 сыворотки исцеления (тип 2)*.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Верчес).

Численность: одиночка, пара или группа (3–5).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Мимикрирующая кожа (Экс): см. стр. 18.

Вертани, основные обитатели Верчеса, были в числе первых рас миров Соглашения, построивших космические корабли: без этого в суровых условиях находящейся в приливном захвате планеты выживать было непросто.

В среднем рост вертани составляет 8 футов, у них стройное телосложение и длинные конечности. Круглые глаза вертани полностью чёрные и выпуклые, как у мышей, и они способны по желанию менять цвет кожи, рисуя на ней замысловатые узоры. К пубертатному возрасту почти все вертани учатся управлять этой способностью, но на младенцах и детях проступают яркие и выразительные цветные узоры, показывающие их настроение. Некоторые взрослые намеренно не контролируют узоры, видя в хитросплетениях случайных линий пророческие предзнаменования.

Давным-давно общество вертани разделилось на три касты: Аугментированные, Чистые и Божьи Сосуды. Принадлежность к касте определяется в подростковом возрасте. Хотя немногие сейчас строго следуют системе, традиции всё же несут в себе толику культурной гордости и некоторые вертани подчёркивают свою принадлежность к касте.

Аугментированные — вертани, модифицировавшие тело с помощью технологий (обычно киберимплантов). Среди первых пилотов эфиролётов (изящных судов, на которых вертани впервые отправились к звёздам) было много представителей этой касты. Аугментированные до сих пор славятся как одни из самых умелых пилотов миров Соглашения.

Чистые, в противовес Аугментированным, полностью отказались от любых технологических аугментаций и были ответственны за производство пищи, управление и другие хозяйственные дела. У многих современных Чистых есть небольшие кибернетические и биотехнологические улучшения, но они по-прежнему гордятся традиционными ролями смотрителей.

Божьи Сосуды верно служат живыми воплощениями божеств и демонстрируют это, огнём или кислотой выжигая на своей груди священные символы-посвящения. Божьи Сосуды никогда не скрывают клеймо, даже несмотря на то, что рубцовая ткань вокруг шрамов никогда полностью не заживает и больше не способна изменять цвет.

Культура вертани представляет собой пример свободного демократического сотрудничества. Вертани были вынуждены жить на узкой полосе, со всех сторон окружённой непригодными для обитания землями, и научились сотрудничеству без жестокости и порабощения. Они предпочитают не воевать за крохи ресурсов, а развивать технологии для их эффективного использования. Кольцо Наций Верчеса по-прежнему остаётся блестящим образцом мирового правительства, защищающего граждан, не ограничивая их свободу. Сама идея Соглашения была во многом вдохновлена этой частью культуры вертани.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Вын, +2 Инт, –2 Сил

ПЗ: 4

Размер и тип: вертани — гуманоиды среднего размера с подтипом «вертани».

Сумеречное зрение: вертани видят при низком уровне освещённости так же хорошо, как и при среднем.

Мимикрирующая кожа: см. стр. 18.

Привычная аугментация: вертани уже очень долго имплантируют различные устройства в свои тела. Вертани может установить дополнительную аугментацию (только киберимплант) в одну часть тела с уже установленной аугментацией.

Эксперт: вертани обладают разными навыками, но каждый из них предпочитает фокусироваться на чём-то одном. Вертани получают дополнительную черту Эксперт.

ВЕЧНАЯ ГВАРДИЯ

СОЛДАТ ВЕЧНОЙ ГВАРДИИ КО 3 ОПЫТ 800

СПЕЦИАЛИСТ ВЕЧНОЙ ГВАРДИИ КО 7 ОПЫТ 3200

СОЛДАТ ВЕЧНОЙ ГВАРДИИ КО 3

Опыт 800

Ацланти, солдат.

Принципиальный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +8.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 48

ЭКБ: 19; **ККБ:** 22.

Стойкость +5; **Реакция** +3; **Воля** +4.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: импульсная перчатка «Гром» +8 (1d6 + 5 *Д & З*; крит.: нокдаун).

Дистанционная: штурмовая винтовка ВГ +11 (1d8 + 3 *Ко*), или зажигательная граната I +11 (взрыв [1d6 *О*, поджигание 1d4, 5 футов, СЛ 14]), или осколочная граната II +11 (взрыв [2d6 *Ко*, 15 футов, СЛ 14]).

Атакующие способности: боевой стиль (меткий стрелок), снайперская точность.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +4; **Вын:** +1; **Инт:** +1; **Мдр:** +1; **Хар:** +1.

Навыки: Атлетика +8, Запугивание +8, Профессия (солдат) +8, Скрытность +10.

Языки: ацланти.

Снаряжение: боевой костюм рядового ВГ (*камень вечных* [*хрустальное веретено*], прыжковые двигатели), штурмовая винтовка ВГ с 4 магазинами (100 патронов для длинноствольного оружия), импульсная перчатка «Гром» с 2 аккумуляторами, зажигательная граната I, осколочная граната II.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Звёздная империя Ацланти).

Численность: огневая группа (3–6), отделение (7–12), штурмовое отделение (7–12 солдат Вечной гвардии и 1 специалист Вечной гвардии) или взвод (21–48 солдат Вечной гвардии и 1 специалист Вечной гвардии).

СПЕЦИАЛИСТ ВЕЧНОЙ ГВАРДИИ КО 7

Опыт 3 200

Ацланти, оперативник.

Принципиальный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +8; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепое чутьё (эмоции) 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +15.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 102

ЭКБ: 22; **ККБ:** 23.

Стойкость +9; **Реакция** +9; **Воля** +10; +2 против болезней и ядов.

Защитные способности: невероятное проворство, уклонение; **СУ:** 5/—; **Устойчивость:** кислота 5.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 30 футов (реактивный ранец, средняя манёвренность).

В ближнем бою: тактический нож +13 (2d4 + 9 *Р*).

Дистанционная: акселераторная винтовка ВГ +15 (3d4 + 7 *Ко*) или лазерный пистолет «Корона» +15 (2d4 + 7 *О*; крит.: поджигание 1d4).

Атакующие способности: калечащий приём, обманная атака +4d8.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +5; **Вын:** +1; **Инт:** +4; **Мдр:** +2; **Хар:** +1.

Навыки: Акробатика +20, Атлетика +15, Компьютеры +20, Пилотирование +15, Профессия (солдат) +15, Скрытность +20.

Языки: ацланти, всеобщий, 4 дополнительных языка.

Прочие способности: оперативная уловка (маскировочное поле), специализация оперативника (призрак).

Снаряжение: броня спецназа ВГ (*камни вечных* [*фиолетовая сфера, хрустальное веретено*], отражающее покрытие, реактивный ранец, фильтрующий дыхательный аппарат), акселераторная винтовка ВГ, лазерный пистолет «Корона», тактический нож, *удобный патронташ* (200 патронов для длинноствольного оружия и 10 аккумуляторов).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Звёздная империя Ацланти).

Численность: одиночка, пара, штурмовое отделение (1 специалист Вечной гвардии и 7–12 солдат Вечной гвардии) или взвод (1 специалист Вечной гвардии и 21–48 солдат Вечной гвардии).

Могущественная Звёздная империя Ацланти удерживает подвластные системы при помощи вооружённых сил, которые делятся на два вида: Имперский флот и Вечную гвардию. Вечная гвардия — элитные пехотные войска Звёздной империи: они выступают в качестве десантных подразделений на звездолётах Имперского флота, защищают правительственные и военные объекты, подавляют беспорядки и восстания, а также идут в авангарде при захвате и оккупации новых планет Звёздной империей.

Солдаты Вечной гвардии приносят присягу верности Вечному трону и освобождаются от данной ими клятвы, лишь умерев во славу империи. В ряды гвардейцев принимают только людей, каждый из

ВЕЧНАЯ ГВАРДИЯ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

БРОНЯ ВЕЧНОЙ ГВАРДИИ

МОДЕЛЬ БРОНИ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ЭКБ	ККБ	МАКС. ЛВК.	ШТРАФ ЗА БРОНЮ	СКОРОСТЬ	УЛУЧШЕНИЯ	ВЕС
Лёгкая броня									
Броня спецназа ВГ	7	7 500	+7	+8	+5	–1	–	3 + 2*	1
Тяжёлая броня									
Боевой костюм рядового ВГ	3	1 650	+5	+7	+2	–3	–10 футов	1 + 1*	3
Боевой костюм командира ВГ	10	18 750	+15	+17	+3	–3	–10 футов	2 + 3*	3

*Места под улучшение, отмеченные звёздочкой, могут использоваться только для установки *камней вечных*.

ВИНТОВКИ ВЕЧНОЙ ГВАРДИИ (ДВУРУЧНОЕ ДЛИННОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ)

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Штурмовая винтовка ВГ	3	1 400	1d8 *Ко*	80 футов	–	12 патронов	1	1	Автоматическое
Акселераторная винтовка ВГ	7	7 500	3d4 *Ко*	60 футов	–	16 патронов	1	2	Автоматическое
РВ ВГ	10	21 000	2d12 *Д*	100 футов	Нокдаун	12 мини-ракет	1	2	–

которых должен являть собой образцового представителя расы ацланти.

Гвардейца легко узнать по броне, в которой используется магия легендарных имперских *камней вечных*, а также по кибернетическим и биотехнологическим аугментациям, которые многие солдаты получают в дополнение к обычному снаряжению. Блок параметров солдата Вечной гвардии относится к рядовым бойцам, которых можно повстречать на планетах Звёздной империи или её кораблях. Солдаты-специалисты Вечной гвардии способны без какой-либо поддержки действовать самостоятельно на протяжении недель или даже месяцев, выполняя секретные задания, включающие шпионаж, проникновение в ряды противника, разведку или саботаж.

БРОНЯ ВЕЧНОЙ ГВАРДИИ

Стандартная броня элитных солдат Звёздной империи Ацланти называется боевым костюмом Вечной гвардии и представляет собой комплект тяжёлой брони, состоящий из плотно подогнанных керамических и поликарбонатных пластин, покрытых энергоотражающим молекулярным составом. Броня спецназа, используемая специалистами Вечной гвардии, выглядит схоже, но при этом облегчена и не стесняет движений. Помимо мест под обычные улучшения, в каждом боевом костюме присутствуют специальные места для установки *камней вечных*. Размещение в них *камня вечных* позволяет носителю брони пользоваться способностями камня, как если бы он парил вокруг его головы. Гражданским лицам запрещается владеть боевыми костюмами Вечной гвардии — это преступление, карающееся смертной казнью.

Броня Вечной гвардии крайне практична, но её внушительный внешний вид предназначен для устрашения врага. Самый узнаваемый элемент брони — шлем с гладкой непрозрачной маской, скрывающий всё лицо. Благодаря им все гвардейцы похожи на жутковатых роботов и неотличимы друг от друга. Последнее идёт на пользу и самим солдатам: невозможность опознания товарищей не позволяет привязываться к ним, что делает гвардейца верным служителем трона. В масках шлемов рядовых бойцов часто бывает установлен один *камень вечных*, но у офицеров их может быть больше, хотя располагаться они могут и иным образом.

ВИНТОВКИ ВЕЧНОЙ ГВАРДИИ

Серия длинноствольного оружия «ВГ» производится на государственных предприятиях и предназначена исключительно для использования бойцами Вечной гвардии. Конструкторы оружия лишены свободы выбора благодаря пожизненным «контрактам», став окружёнными вниманием пленниками Вечного трона. Штурмовая винтовка ВГ — автоматическая винтовка с выбором режима огня, стандартное оснащение рядовых пехотинцев. В серию также входит акселераторная винтовка ВГ, подобно магнетарной винтовке использующая для разгона металлического снаряда магнитные поля, а также реактивная винтовка (РВ, прозванная гвардейцами «ревуном»), которая стреляет мини-ракетами, аналогичными тем, что применяются в гирореактивных винтовках. Разведслужбы миров Соглашения полагают, что некоторые модели оружия из этой линейки могут быть оснащены *камнями вечных*, но неизвестно, как именно работает эта гибридная технология и какой эффект она оказывает. Гражданским лицам запрещается владеть любым подобным оружием — это преступление, за которое предусмотрена смертная казнь.

КАМНИ ВЕЧНЫХ

Ацланти часто используют *камни вечных*, а солдаты Вечной гвардии и вовсе устанавливают эти магические самоцветы на своё оружие и броню. Одним из самых часто применяемых камней является *фиолетовая сфера*, описанная ниже. Полные правила использования *камней вечных* приведены на стр. 222–223 *«Основной книги правил»*.

ФИОЛЕТОВАЯ СФЕРА — 7 УРОВЕНЬ

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ — ЦЕНА: 7 500 — ВЕС: –

Этот *камень вечных* создаёт вокруг носителя невидимое силовое поле, аналогичное фиолетовому силовому полю (*«Основная книга правил»*, стр. 205). У камня 10 зарядов, которые полностью восстанавливаются каждые 24 часа.

ВИЧВИРД

ВИЧВИРД
КО 6
ОПЫТ 2 400

ВИЧВИРД **КО 6**

Опыт 2 400

Принципиальное нейтральное среднее гуманоидное чудовище.

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 60

ЭКБ: 20; **ККБ:** 18.

Стойкость +5; **Реакция** +7; **Воля** +11.

Защитные способности: поглощение силы; **СУ:** 5/магия; **Устойчивость:** устойчивость к энергии 5.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: посох «Страж» +13 (1d10 + 9 Д).

Мультиатака: 4 крушащих удара +11 (1d4 + 9 Д и захват).

Атакующие способности: силовой снаряд.

Псевдозаклинания (УЗ 10):

1 в день — *дверь в пространстве, силовая сфера* (СЛ 20);

3 в день — *внушение* (СЛ 19), *марево, рассеивание магии*;

Неограниченно — *невидимый слуга, обнаружение магии, обнаружение устройств*;

Постоянные — *полиглот*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +3; **Лвк:** +2; **Вын:** +1; **Инт:** +4; **Мдр:** +1; **Хар:** +5.

Навыки: Блеф +18, Дипломатия +18, Культура +13, Мистицизм +13.

Языки: всеобщий, касатский, сайрунийский, шовадский; *полиглот*.

Снаряжение: броня «Флибустьер» II, посох «Страж» с 4 аккумуляторами (20 зарядов в каждом).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, свита (1 и 2–5 стражей-гуманоидов) или анклав (2–5 и 11–20 стражей-гуманоидов).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Поглощение силы (Св): в качестве ответного действия вичвирд может использовать любое количество свободных рук, чтобы поймать выпущенные в него волшебные стрелы (созданные одноимённым заклинанием). Пойманная стрела впитывается в ладонь и окружает её свечением, после чего рука перестаёт считаться свободной. Энергия сохраняется 6 раундов или до тех пор, пока не будет израсходована на создание дополнительного силового снаряда (см. ниже). Для применения этой способности вичвирд должен быть осведомлён о приближающихся стрелах и не быть застигнутым врасплох.

Силовой снаряд (Св): в качестве основного действия вичвирд может выпустить волшебную стрелу (аналогично одноимённому заклинанию; 1d4 + 1 урона силой) из каждой свободной руки или руки, впитавшей энергию волшебной стрелы при помощи способности поглощение силы, но не более двух стрел за раунд. Вичвирд может полностью израсходовать поглощённую энергию, чтобы выпустить дополнительную волшебную стрелу из каждой руки, впитавшей энергию волшебной стрелы, но не более двух дополнительных стрел за раунд.

Устойчивость к энергии (Св): вичвирд получает устойчивость 5 к двум типам энергии (звуку, кислоте, огню, холоду или электричеству) по своему выбору. Вичвирд может изменить выбранные типы энергии в качестве действия полного хода.

Вичвирды — увлечённые странники и опытные купцы, организующие торговые пути между планами и планетами.

У них четыре руки и серо-голубая кожа без волосяного покрова, а глаза светятся, становясь ярче от впитываемой силы. Рост среднего вичвирда составляет 7 футов, вес — приблизительно 300 фунтов. Они предпочитают свободные, струящиеся одеяния и характерные конические головные уборы и часто скрывают лица под масками или узорными шлемами. Если вичвирд оказывается на рынке впервые или желает остаться неузнанным во время важной сделки, он иногда закладывает пару гибких рук за спину и полностью скрывает лицо.

Несмотря на то, что вичвирды подпитываются поглощаемой ими магической силой, им всё равно необходимо дышать, пить, есть и спать, как большинству прочих существ, причём из еды они предпочитают чрезвычайно острые блюда. Средняя продолжительность жизни вичвирдов неизвестна, но считается, что они живут веками, если не тысячелетиями.

Вичвирды — признанные прародители касат и акитонских шовадов. Неизвестно, почему они заселили Касат и Акитон разумными расами, созданными по своему образу и подобию, и сколько ещё неоткрытых планет они посетили с теми же целями. Известно, что именно благодаря вичвирдам касаты создали корабль-мир «Идари» и осуществили исход с родной планеты в миры Соглашения.

Вичвирды встречаются практически на всех планетах и планах, где есть цивилизованная торговля, предпочитая сухие регионы с тёплым климатом, но об их родном мире практически ничего не известно, кроме названия: Сайрун. Сведения о государственном устройстве и общественном укладе тоже отсутствуют, кроме распространённого мнения о том, что межпланетной и межплановой торговлей вичвирдов управляют старейшины-олигархи.

Большинство вичвирдов предпочитает торговать в одиночку, главным образом фокусируясь на одном секторе рынка (например, оружии или магических предметах), хотя многие торгуют и другими товарами. Практически все вичвирды настолько любят торговаться, что порой кажется, что процесс обсуждения цены для них важнее самой сделки.

Обычно вичвирды путешествуют с командой верных наёмников-гуманоидов с когда-то посещённых миров. Наёмники никогда не обсуждают условия оплаты, возможно, контракт запрещает им об этом говорить.

Вичвирды могут встретиться где угодно в мирах Соглашения, но больше всего их на станции «Авессалом», Акитоне и «Идари». Большинство вичвирдов миров Соглашения состоят в межпланетной и межплановой торговой ассоциации «Тетрад».

«КАРАВЕЛЛА» АССОЦИАЦИИ «ТЕТРАД»

«Тетрад» выпускает собственный модельный ряд звездолётов с применением уникальных гибридных технологий, включая апертурные планарные двигатели, которые позволяют не только входить в Поток, но и перемещаться между планами. Эти двигатели запатентованы и ни при каких обстоятельствах не продаются другим расам. «Каравелла», названная так в честь древнего морского судна, — одна из наиболее распространённых в мирах Соглашения моделей вичвирдских звездолётов.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Хар, +2 Инт, –2 Вын
ПЗ: 4

Размер и тип: вичвирды — гуманоидные чудовища среднего размера.
Ночное зрение: вичвирды видят в темноте на расстоянии до 60 футов.
Поглощение силы: см. стр. 22.
Силовой снаряд: вичвирды получают следующее псевдозаклинание: 1 в день — *волшебная стрела*. За каждые две поглощённые посредством этой способности волшебные стрелы вичвирд может применить эту способность ещё один раз в день.
Торговец: вичвирды повсеместно славятся как превосходные торговцы и посредники. Они получают бонус +2 (раса) к проверкам Блефа и Дипломатии.
Четырёхрукий: у вичвирдов четыре руки, каждой из которых они могут что-то держать или использовать. Несмотря на то, что многорукость позволяет иметь наготове больше предметов, количество совершаемых атак не увеличивается.

«КАРАВЕЛЛА» АССОЦИАЦИИ «ТЕТРАД» РАНГ 6

Средний транспортник.

Скорость: 12; **Манёвренность:** средняя (поворот 2); **Поток:** 2.
КБ: 18; **ЗН:** 19.
ПЗ: 85; **ПП:** —; **КП:** 17.
Щиты: средние 100 (нос 25, левый борт 25, правый борт 25, корма 25).
Орудия (нос): тяжёлый секторный лазер (6d4, шаг дистанции 5 гексов, секторное), пусковая установка тактических ядерных ракет (5d8, шаг дистанции 20 гексов, облучение [низкий уровень], боезапас 5).
Орудия (корма): лазерная сеть (2d6, шаг дистанции 5 гексов, активная защита +10).
Орудия (турель): лёгкий излучатель частиц (3d6, шаг дистанции 10 гексов), лёгкий излучатель частиц (3d6, шаг дистанции 10 гексов).
Реактор: «Импульс» синий (200 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** запатентованный апертурный планарный двигатель; **Оснащение:** биометрические замки, броня (тип 2), жилые отсеки (люкс), защита (тип 3), стандартные сенсоры большой дальности, четырёхузловой компьютер (тип 1); **Отсеки расширения:** гостевые каюты (люкс), грузовые отсеки (2), потайной отсек, спасательные шлюпки.
Модификаторы: +1 к любым четырём проверкам в каждом раунде, +2 к Компьютерам, –1 к Пилотированию; **Личный состав:** 6.

ЭКИПАЖ

Капитан-вичвирд: Блеф +18 (6 пунктов), Дипломатия +18 (6 пунктов).
Бортинженер: Инженерное дело +13 (6 пунктов).
Бортстрелки (2): стрельба +10.
Пилот: Пилотирование +16 (6 пунктов).
Офицер по науке: Компьютеры +13 (6 пунктов).

ГЕСПЕР

ГЕСПЕР
КО 2
ОПЫТ 600

ГЕСПЕР **КО 2**

Опыт 600

Хаотичная нейтральная средняя фея.

Иниц.: +1; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +7.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 21

ЭКБ: 13; **ККБ:** 12.

Стойкость +3; **Реакция** +3; **Воля** +5.

Защитные способности: реакторная фея; **Невосприимчивость:** огонь, радиация.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: мутирующее прикосновение +3 (см. ниже).

Дистанционная: *энергетический луч* +5 (1d3 *К, О, Х,* или *Э*).

Псевдозаклинания (УЗ 2; атака в ближнем бою +3, дистанционная атака +5):

1 в день — *перегрев* (СЛ 15), *электрошок*;

Неограниченно — *починка*, *энергетический луч*.

Постоянные — *обнаружение радиации*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +1; **Вын:** +2; **Инт:** +0; **Мдр:** +1; **Хар:** +4.

Навыки: Дипломатия +12, Инженерное дело +7, Физические науки +12.

Языки: всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые звездолёты или города.

Численность: одиночка, пара или клика (3–12).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Мутирующее прикосновение (Св): касание геспера может сильнейшим образом облучить цель, вызывая у живых существ мутации и боль. После успешной атаки геспера против ККБ живой цели на её теле вырастают опухоли, которые в начале её следующего хода лопаются, вызывая случайную мутацию, которая сохраняется на протяжении 24 часов (бросьте d20 и сверьте результат с таблицей на стр. 25). Поражённое существо может отменить мутацию, успешно пройдя испытание Стойкости со СЛ 13. Существо, попавшее под действие мутирующего прикосновения, невосприимчиво к мутирующему прикосновению этого геспера на 24 часа.

Реакторная фея (Св): если геспер в течение 1 часа будет находиться в непосредственном контакте с реактором звездолёта или другим крупным источником энергии (например, термоядерным реактором), он может создать с ним долговременную связь. Геспер способен слиться со связанным реактором воедино, получая быстрое исцеление 5, пока находится внутри. При этом геспер осведомлён о том, что происходит в непосредственной близости от реактора, но если реактор сломается или выйдет из строя из-за критических повреждений, геспер немедленно выталкивается наружу и получает 3d6 урона. Если реактор будет уничтожен, пока геспер находится внутри него, фея моментально погибает (испытание Стойкости со СЛ 15 отменяет эффект). Геспер может установить связь только с одним реактором одновременно; создание новой связи разрывает предыдущую.

Гибкие и привлекательные гесперы воплощают собой потенциал перемен, заключённый в технологических источниках питания. Они полны энергии и сил, азартны, легко заводят знакомства, любят перемену мест и ощущений, из-за чего встретить их можно по всей Вселенной. Впрочем, гесперов интересуют перемены ради самих перемен. Ими редко движут дурные намерения, но они проникают всюду, где хранятся последние технологические достижения, разбирают и собирают устройства и донимают всех бесконечными расспросами. Многие из них украшают жилища разнообразными сувенирами (чаще всего украденными), из которых иногда собирают странные, а зачастую и радиоактивные тотемы.

Ростом гесперы от 4 до 5 футов, но их хрупкие тела удивительно плотны и весят от 300 до 400 фунтов. Внешне гесперы чаще сложены как мужчины, их тела слабо светятся в темноте, а цвет волос меняется каждый день, подражая

ГЕСПЕР
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

МУТИРУЮЩЕЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ

d20	МУТАЦИЯ	ЭФФЕКТ
1	Дополнительные глаза	Цель получает световую слепоту и +4 к проверкам Внимания, зависящим от зрения.
2–3	Автономный паразит	Когда паразит выбирается из цели, она получает 1d6 режущего урона.
4–5	Биоэлектрические клетки	Технологические предметы считаются сломанными, пока цель их держит.
6–7	Когти, шипы или зубы на одной конечности	Цель получает естественную атаку в ближнем бою, наносящую 1d3 + Сил колющего урона (для существа среднего размера), и –2 к проверкам атак двуручным оружием.
8–9	Светящиеся наросты	Цель светится подобно лампе и получает –5 к проверкам Скрытности.
10	Жабры	Цель получает способность амфибия и штраф –2 к испытаниям Стойкости.
11	Гипертрихоз	Цель получает +1 к КБ, но максимальный модификатор Ловкости для носимой ей брони снижается на 1.
12–13	Мускусная железа	Цель источает 30-футовую ауру, в области действия которой живые существа испытывают тошноту (успешное испытание Стойкости отменяет эффект, СЛ равна 10 + ½ уровня или КО цели + модификатор Вын цели).
14–15	Дополнительные уши	Цель получает уязвимость к звуку и +4 к проверкам Внимания, требующим слуха.
16–17	Рудиментарная конечность	У цели вырастает бесполезная конечность, дающая штраф –2 к проверкам навыков, зависящих от Ловкости.
18–19	Мокнущие язвы	Цель получает –2 к проверкам навыков, зависящих от Харизмы.
20	Нестерпимая боль	Цель дезориентирована.

всевозможным цветам волос окружающих гуманоидов. Радиация гесперов не опасна, пока они сами того не захотят, однако в их присутствии воздух приходит в движение, создавая парящие частицы света. При желании гесперы может сфокусировать энергию и превратить её в луч или электрическую дугу либо вызвать таким образом перегрузку электронных устройств поблизости. Ту же энергию они могут использовать для того, чтобы направить на живое существо концентрированную дозу радиации, вызывая при этом не лучевую болезнь, а кратковременные изменения генетической структуры жертвы.

Когда-то гесперы были на грани исчезновения, однако сейчас их можно встретить везде, куда проникла цивилизация. Эти светящиеся феи лучше всего чувствуют себя на звездолётах, где сливаются с реактором судна. Гесперы могут быть незаменимы на некоторых кораблях, поскольку неусыпно следят за сердцем звездолёта, но из-за непостоянства способны заскучать от долгого пребывания в порту или от постоянных полётов по проторённым маршрутам и могут порядком потрепать окружающим нервы, чтобы развлечься.

У этих ядерных фей не так много собственных традиций, и они вместо этого практикуют обычаи обществ, в которых живут. Большая часть их знаний инстинктивна и дополняется безграничным любопытством. Гесперы обычно не ищут общества друг друга, однако большие военные базы и свалки ядерных отходов часто являются убежищем для небольших сообществ этих фей. Гесперы — любвеобильные бесстыдники и часто завлекают любовников-смертных, чтобы те защищали их и заботились. Размножаются феи, вызывая появление на поверхности тела смертного партнёра, не возражающего против подобного, своего рода внешней матки, которая развивается в течение одной-двух недель, после чего из неё рождается небольшой, однако полностью достигший зрелости геспер.

ГОРНЫЙ УГОРЬ

ГОРНЫЙ УГОРЬ
КО 6
ОПЫТ 2 400

ГОРНЫЙ УГОРЬ **КО 6**

Опыт 2 400

Нейтральное огромное животное.

Иниц.: +6; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 95

ЭКБ: 18; **ККБ:** 20.

Стойкость +10; **Реакция** +10; **Воля** +5.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укус +16 (1d8 + 11 *Ко*).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Атакующие способности: затаптывание (1d8 + 11 *Д*, СЛ 16), парализующий взгляд (60 футов, СЛ 14).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +2; **Вын:** +3; **Инт:** –4; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +18, Скрытность +18.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: горы с умеренным или тёплым климатом (Кастровель).

Численность: одиночка, пара или выводок (3–5).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Парализующий взгляд (Экс): один лишь взгляд фасетчатых глаз горного угря заставляет большинство живых существ застыть в оцепенении. Живое существо, начавшее ход в пределах 60 футов от горного угря и способное его видеть, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 14 и при провале парализовано на 1 раунд. Существо, успешно прошедшее испытание, невосприимчиво к парализующему взгляду этого горного угря на 24 часа. На незрячих существ и других горных угрей эта способность не действует.

Из-за причуд параллельной эволюции эти огромные существа напоминают своих плавучих сородичей, в особенности это относится к огромной пасти, усеянной жуткими зубами. Есть и отличия: у горных угрей большие фасетчатые глаза, а цвет их кожи варьируется от глубокого зелёного до темно-зелёного. Горные угри обитают на склонах гор Кастровеля, где беззвучно скользят между деревьями в погоне за добычей. Взгляд горного угря парализует большинство существ, позволяя чудовищу догонять и поедать их. В высоту обычный горный угорь достигает лишь 5 футов, но если его вытянуть в длину, то от ноздрей до кончика хвоста он может достигать 60 футов, хоть он и постоянно извивается и крутится. Горный угорь очень лёгкий для своих размеров: весит он примерно 300 фунтов.

Горные угри плотоядны и предпочитают рвать на куски свежую плоть, но в день им необходимо съедать примерно столько же, сколько весят они сами, поэтому они не побрезгуют и лежалой падалью, если на костях осталось достаточно мяса. Если горный угорь утолит аппетит до того, как сожрёт добычу полностью, он просто бросает её гнить, иногда возвращаясь на следующий день или оставляя её падальщикам (или другим горным угрям). Горные угри потребляют почти всю необходимую жидкость из еды и стараются держаться подальше от больших водоёмов, хотя иногда можно встретить горного угря, плещущегося в небольшом ручье или задирающего голову к небу во время ливня.

Несмотря на большие размеры, движутся эти существа поразительно тихо, поскольку распределяют вес по всей длине при помощи множества крылатых «рук». Перемещаясь, угорь отодвигает этими отростками подлесок и невысокие деревья в сторону, чтобы избежать треска обламывающихся ветвей и хрустящих прутьев. Приблизившись к добыче, угорь больше не скрывается, сосредотачиваясь на том, чтоб набрать достаточную скорость для сокрушения цели.

Горные угри не только поразительно бесшумно передвигаются, но и крайне редко издают какие-либо звуки в принципе. После долгих лет изучения горных угрей учёные выяснили, что голосовые связки этих существ практически рудиментарны. Во

ГОРНЫЙ УГОРЬ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

время вскрытий под чешуёй угрей были обнаружены десятки маленьких пахучих желёз, что позволило предположить, что между собой горные угри общаются посредством запахов. Ксенобиологи до сих пор до конца не изучили, как действует эта способность, но охотники на горных угрей и жители мест, где эти существа обитают, давно уяснили, что определённые запахи действительно опасны.

Горные угри рождают несколько живых детёнышей, полупрозрачных, покрытых слизью угрей размером почти с человека. Несмотря на то, что размер новорождённого горного угря позволяет ему сразу охотиться, его опасные клыки вырастают только спустя несколько недель. В это время родители кормят детенышей небольшими кусками мяса, которые те заглатывают целиком. Вскоре их тело обретает окраску, и после того как прорежутся зубы, детёныши начинают охотиться самостоятельно, пусть и на небольшую добычу. Для того чтобы угорь стал полноценной взрослой особью, потребуется несколько лет постоянного питания, и ещё несколько лет пройдёт до достижения им половой зрелости.

Отличить взрослого угря от старого на глаз сложно. К концу жизни горные угри становятся более медленными, а их запах приобретает цветочный оттенок. Когда чудовище становится не в состоянии добывать пропитание, оно медленно умирает от голода. Труп горного угря разлагается с невероятной скоростью, намного быстрее любой другой плоти, и привлекает огромное количество насекомых. Даже кости горных угрей исчезают через несколько дней в кастровельском климате; их часто путают с валежником, поросшим толстым слоем ярко-зелёного мха.

Некоторым лашунтам и формианам нравится охотиться на горных угрей, вопреки, а возможно, и благодаря опасности, которую они представляют. Эти искатели острых ощущений вооружаются снайперскими винтовками и надевают маскхалаты перед тем, как отправиться в горную местность планеты. Горные угри почти не оставляют следов перемещения через заросли, так что охотники должны обращать внимание на частично обглоданные туши и прочие знаки обитания горных угрей, например необычно большое количество насекомых. Когда они находят зверя, то для начала отрезают ему пути к отступлению и лишь затем нападают. После удачной охоты лашунты снимают с угря шкуру и шьют одежду, которую иногда даже заколдовывают (примеры приведёны ниже). Формиане же любят готовить мясо горных угрей, приправляя его экзотическими специями.

КОЖА ГОРНОГО УГРЯ

Кожа угря проста в обработке, и талантливые кожевенники, практикующие магию, часто превращают кожу в магические предметы, подобные описанным ниже.

ПЕРЧАТКИ БЕЗРАССУДСТВА — 1 УРОВЕНЬ

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ (НАДЕВАЕМЫЙ) ЦЕНА: 250 ВЕС: Л

Эти перчатки из толстой кожи часто носят лихие водители. Когда вы управляете ТС, его СЛ столкновения увеличивается на 2 и вы получаете бонус +2 (ситуативный) к проверкам Пилотирования при таранах и наездах.

ПРОЧНЫЙ КИТЕЛЬ — 2 УРОВЕНЬ

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ (НАДЕВАЕМЫЙ) ЦЕНА: 600 ВЕС: Л

Этот непромокаемый китель аналогичен походной одежде (см. стр. 230 *«Основной книги правил»*). Один раз в день вы в качестве ответного действия можете перебросить результат проваленного испытания Стойкости.

ТОПЧУЩИЕ САПОГИ — 4 УРОВЕНЬ

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ (НАДЕВАЕМЫЙ) ЦЕНА: 2 500 ВЕС: Л

Эти прочные сапоги шьют из самой высококачественной кожи горного угря. Вы игнорируете пересечённую местность в горах и холмах. Кроме этого, один раз в день в качестве действия полного хода вы можете переместиться на расстояние вплоть до значения вашей скорости, проходя при этом через пространство, занятое другими существами (если их размер не больше вашего). Каждое существо на вашем пути автоматически получает 2d6 + 4 дробящего урона. Когда вы проходите через её клетку, цель может совершить внеочередную атаку по вам со штрафом –4. Если цель решает не совершать внеочередную атаку, она может пройти испытание Реакции со СЛ 16, чтобы уменьшить урон вдвое.

ДЕ-НОЛО

ДЕ-НОЛО
КО 14
ОПЫТ 38 400

ДЕ-НОЛО **КО 14**

Опыт 38 400

Хаотичная злая крупная аберрация.

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +30.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 214

ЭКБ: 27; **ККБ:** 28.

Стойкость +12; **Реакция** +12; **Воля** +19.

Защитные способности: открытые нарывы; **СУ:** 10/магия; **Невосприимчивость:** болезни, эффекты с дескриптором «разум», яд; **Устойчивость:** огонь 10, холод 10; **УкМ:** 25.

Слабые стороны: зависимость от мозгов.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 40 футов (Св, безупречная манёвренность).

В ближнем бою: укус +21 (6d6 + 17 *Ко* и жёлчь Доминиона).

Дистанционная: синтезированный снаряд +23 (4d8 + 14 *Ко* и жёлчь Доминиона либо пожертвование ячейки заклинания).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов.

Атакующие способности: сбор мозгов.

Известные заклинания (УЗ 14; атака в ближнем бою +21):

5 круг (3 в день) — *власть над машинами* (СЛ 24), *нейронная перегрузка* (СЛ 24);

4 круг (6 в день) — *дверь в пространстве*, *кислотный туман* (СЛ 23), *перепрошивка тела* (СЛ 23), *системная перегрузка* (СЛ 23);

3 круг (неограниченно) — *компьютерный вирус* (СЛ 22), *разрядка* (СЛ 22).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; **Лвк:** +4; **Вын:** +6; **Инт:** +8; **Мдр:** +4; **Хар:** +4.

Навыки: Биологические науки +30, Инженерное дело +30, Компьютеры +25, Культура +25, Медицина +25, Мистицизм +30, Физические науки +25.

Языки: акло, всеобщий, демонический, до четырёх других языков (см. сбор мозгов); телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Зависимость от мозгов (Экс): если де-ноло хранит менее 4 мозгов, он получает 1 отрицательный уровень за каждый недостающий мозг. УЗ де-ноло снижается на 2 за каждый из таких отрицательных уровней, а если мозгов в коллекции де-ноло нет совсем, он теряет возможность творить свои заклинания. Отрицательные уровни, полученные таким образом, не становятся постоянными и снимаются только путём добавления мозга в коллекцию де-ноло. Блок параметров представлен для де-ноло с полной коллекцией.

Открытые нарывы (Экс): когда де-ноло получает более 20 урона от одной атаки, все существа рядом с ним должны пройти испытание Реакции со СЛ 22 и при провале подвергаются действию яда (см. описание жёлчи Доминиона на стр. 29) из лопнувших нарывов, покрывающих всё тело существа.

Сбор мозгов (Экс): де-ноло может хранить до четырёх мозгов существ небольшого или среднего размера и использовать их для улучшения собственных способностей и возможностей, для каждого мозга узнавая один из известных бывшему хозяину языков. Де-ноло может извлечь мозг беспомощного противника, убив его добивающим ударом, или в качестве основного действия достать мозг из тела умершего не более 1 минуты назад существа.

Синтезированный снаряд (Экс): один раз за раунд в качестве основного действия де-ноло может создать кристаллизированный металлический снаряд внутри своего тела и выстрелить им в противника. Снаряд прорывает плоть де-ноло, нанося ему 1d4 урона. Эта дистанционная атака может применяться против противника на расстоянии до 60 футов и наносит 4d8 + 14 колющего урона. Де-ноло может усилить снаряд одним из двух способов. Он может покрыть его жёлчью Доминиона (см. ниже), чтобы отравить цель, или пожертвовать ячейкой заклинания, чтобы зарядить снаряд энергией по своему выбору. Заряженный снаряд дополнительно наносит по 1d6 урона (кислотой, огнём, холодом или электричеством) за каждый круг использованной для этого ячейки заклинания.

ДЕ-НОЛО
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

ЖЁЛЧЬ ДОМИНИОНА

Тип: яд (ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 22.
Трек: Выносливость (особый); **Частота:** 1 в раунд, до 6 раундов.
Эффект: трек прогрессии Здоров — Ослаблен — Истощён — Мёртв.
Лечение: 2 испытания подряд.

Существа Чёрного Доминиона достаточно часто используют органические мозги: не-тальггу и ях-тельгаады питают ими магические способности, а де-ноло — свою неутолимую тягу к знаниям. Эти чудовищные особенности вселяют вполне объяснимый ужас в сердца всех разумных жителей галактики, и большая часть космоплавателей предпочитает держаться подальше от звездолётов с символами Доминиона.

В Чёрном Доминионе де-ноло выступают в качестве инженеров и изобретателей, соединяя технологию и биологические системы изощрёнными и извращёнными способами, и скорее выращивают, чем собирают подобные устройства, стирая грань между живыми органами и сложными механизмами. Ничто не помешало изобретательным де-ноло приложить на удивление ловкую «руку» к разработке и созданию первых кораблей Доминиона — гибридных судов, состоящих из органических и механических частей. Они же вырастили и первые корабельные разумы (жижи, пилотирующие эти биомеханические звездолёты). Де-ноло не ограничиваются этими инженерными достижениями и способны починить большинство технологических устройств вне зависимости от того, кто их создал. Если де-ноло встречает незнакомый прибор, то пытается добыть себе мозг представителя собравшей его расы в надежде таким образом понять о нём побольше.

Де-ноло — по большей части органические существа, но источают металлические выделения, со странной красотой переливающиеся на солнце. Де-ноло могут концентрировать эти выделения, создавая отвратительные кристаллы, которые могут применять как снаряды или материал для своих механических устройств. Обычно такие компоненты безобразны и напоминают недоразвитые органы или атрофированные части тела. У них зачастую есть распространённые технологические разъёмы и недоделанные электронные схемы. Некоторые отчаянные учёные собирали такие компоненты и подключали их к своему оборудованию и даже собственным телам с переменным и непредсказуемым исходом. В большинстве случаев результаты были ужасающими (и зачастую смертельными для экспериментатора), но периодически получалась вполне функциональная, пусть и жуткая, техника. Если такую деталь подключить к сенсорам или другим устройствам с аудио- или видеовыходом, то изображение может выводиться на экраны искривлёнными кусками, а звук — усиливаться и искажаться, превращаясь в безумную какофонию. Если же компонент имплантирован в живое существо, он вызывает чудовищную мутацию и нескончаемую боль.

Подобно другим существам Чёрного Доминиона, де-ноло вырабатывают токсины и используют их в бою. Раздутые тела этих существ покрыты нарывами, которые при повреждении лопаются, обдавая противника струёй гноя. Де-ноло могут покрывать этим гноем выделяемые их телами снаряды, чтобы отравить противника.

Де-ноло — не только выдающиеся инженеры, но и умелые заклинатели, чья магия, подобно их изобретениям, способна размыть границу между плотью и металлом. Простым усилием мысли де-ноло может захватить ближайшие технологические устройства, создать облако едкой кислоты или временно переписать ДНК живого существа, превратив его в извращённое подобие робота. Де-ноло применяет атакующие заклинания лишь в ответ на прямые атаки, стремясь захватить одиночную цель врасплох и привести её в беспомощное состояние, чтобы аккуратно (и болезненно, если жертва ещё жива) извлечь мозг и поместить его в одну из четырёх мозговых пазух. Если хоть одна из пазух пуста, де-ноло всеми силами постарается заполучить свежий мозг, словно ему жизненно необходима новая доза заключённого в сером веществе знания. Если у де-ноло в запасе нет мозгов, он отчаянно нападает на любых не относящихся к Доминиону существ, даже если это простые животные. Получив возможность использовать все свои способности, де-ноло отправляется на поиски более сложно устроенных мозгов, чтобы заменить ими те, что попроще, если, конечно, у него нет более важных дел.

Де-ноло используют сверхъестественные способности, характерные для большинства существ Чёрного Доминиона, чтобы летать с поразительной ловкостью. Обычно одного жутковатого вида этих чужеродных созданий, беззвучно парящих в воздухе без каких-либо приспособлений, достаточно, чтобы здравомыслящие существа обратились в бегство.

Благодаря четырём длинным ногам де-ноло возвышается над землёй почти на 20 футов. Весят эти существа около 2 000 фунтов.

ДРАКОН

СИНИЙ ДРАКОН-ПОДРОСТОК КО 11
ОПЫТ 12 800

СИНИЙ ДРАКОН-ПОДРОСТОК КО 11

Опыт 12 800

Принципиальный злой огромный дракон (земляной).

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 120 футов, слепое чутьё 60 футов; **Внимание** +20.

Аура: пугающее присутствие (170 футов, СЛ 18).

ЗАЩИТА **ПЗ:** 183

ЭКБ: 24; **ККБ:** 26.

Стойкость +15; **Реакция** +13; **Воля** +13.

СУ: 5/магия; **Невосприимчивость:** паралич, сон, электричество.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 200 футов (Экс, скверная манёвренность), рытьё 20 футов.

В ближнем бою: укус +24 (4d6 + 19 *Ко*).

Мультиатака: укус +18 (4d6 + 19 *Ко*), 2 удара когтями +18 (2d8 + 19 *Р*), удар хвостом +18 (2d6 + 19 *Д*).

Дистанционная: дуговая винтовка «Сполох» +21 (2d12 + 11 *Э*, крит.: дуга 2d6).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов (15 футов для укуса).

Атакующие способности: губительное дыхание (80-футовая линия, 12d8 *Э*, Реакция СЛ 18, ½ урона, применяется раз в 1d4 раунда), сокрушение (4d6 + 19 *Д*).

Псевдозаклинания (УЗ 11; атака в ближнем бою +24):

1 в день — *дверь в пространстве*, *системная перегрузка* (СЛ 17);

3 в день — *компьютерный вирус* (СЛ 16), *полиглот*, *разрядка* (СЛ 16), *электрическая дуга* (СЛ 16);

Неограниченно — *подзарядка*, *увидеть невидимое*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +8; **Лвк:** +0; **Вын:** +5; **Инт:** +3; **Мдр:** +3; **Хар:** +3.

Навыки: Акробатика +25 (+17 при полёте), Блеф +25, Инженерное дело +20, Компьютеры +20, Мистицизм +20.

Языки: ауран, всеобщий, драконий, терран.

Прочие способности: звукоподражание.

Снаряжение: дуговая винтовка «Сполох» с 4 аккумуляторами повышенной ёмкости (40 зарядов в каждом).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Звукоподражание (Экс): см. «Базовый шаблон синего дракона» на стр. 31.

Драконы — могущественные рептилии, отличающиеся высоким интеллектом и хитроумием. Большинство драконов можно разделить на две обширные категории: цветных и металлических (хотя существуют и другие разновидности). Практически все цветные драконы (см. ниже) злые,

а металлические драконы в основном добрые и стремятся сделать мир лучше. Некоторые драконы могут принимать облик гуманоида или другого двуногого, чтобы лучше влиться в окружающее общество. После вылупления из яйца драконы постепенно растут, проходя 12 возрастных категорий: змеёныш (КО 3–4), очень молодой (КО 5–6), молодой (КО 7–8), юный (КО 9–10), подросток (КО 11–12), взрослый (КО 13– 14), зрелый (КО 15–16), пожилой (КО 17–18), старый (КО 19–20), древний (КО 21–22), змей (КО 23–24) и великий змей (КО 25).

Драконы, обитающие в Драконьих землях Триакса, занимают руководящие позиции (часто в качестве генеральных директоров корпораций), властвуя над гуманоидами, которые считаются гражданами второго сорта. Триаксийские драконы всегда и всё планируют наперёд, и работа с ними — дело столь же рискованное, сколь и прибыльное.

Базовые шаблоны цветных драконов

Цветные драконы стремятся любой ценой заполучить для себя как можно больше власти и богатств.

Базовый шаблон белого дракона

Белые драконы кажутся сдержанными и безэмоциональными, словно ледяная пустошь, пока их не разозлят.

Требуемый тип существа: дракон.

Рекомендуемое мировоззрение: хаотичное злое.

Особенности: холодный подтип; ночное зрение 120 футов и сквозное чутьё (зрение [только снег]), слепое чутьё 60 футов; невосприимчивость к холоду, параличу и сну; уязвимость к огню; СУ 5/магия (КО 9+; увеличивается до СУ 10/магия при КО 12, СУ 15/магия при КО 14, СУ 20/магия при КО 16); УкМ 11 + КО (КО 12+); плавание 60 футов, рытьё 30 футов.

Способности: губительное дыхание (конус 15 футов + 5 футов за каждые 2 КО, 1d6 *Х* + 1d6 за каждый КО), пугающее присутствие (КО 10+, 60 футов + 10 футов за каждый КО), псевдозаклинания (КО 10+), ледолаз (см. ниже).

Ледолаз (Экс): дракон может перемещаться по ледяным поверхностям без штрафа и не совершает проверок Акробатики, если бежит или совершает атаку с разбега на льду. Кроме того, белый дракон может лазать по обледенелым поверхностям, как под эффектом заклинания *паучьи лапы*.

Базовый шаблон зелёного дракона

Зелёные драконы — самые рассудительные из цветных, но без малейшего колебания предадут так называемых «союзников», если это будет им выгодно.

Требуемый тип существа: дракон.

Рекомендуемое мировоззрение: принципиальное злое.

Особенности: воздушный подтип; ночное зрение 120 футов, слепое чутьё 60 футов; невосприимчивость к кислоте, параличу и сну; СУ 5/магия (КО 11+; увеличивается до СУ 10/магия при КО 13, СУ 15/магия при КО 15, СУ 20/магия при КО 17); УкМ 11 + КО (КО 11+); плавание 40 футов.

Способности: губительное дыхание (конус 15 футов + 5 футов за каждые 2 КО, 1d6 *К* + 1d6 за каждый КО), пугающее присутствие (КО 9+, 60 футов + 10 футов за каждый КО), псевдозаклинания (КО 9+), дыхание под водой, в лесу как дома (см. ниже).

В лесу как дома (Экс): зелёный дракон может двигаться через любую естественную растительность со своей обычной скоростью, не получая урона и не застревая. Магически созданные или заколдованные заросли действуют на него по обычным правилам.

Базовый шаблон красного дракона

Красные драконы очень властны и не потерпят дерзостей со стороны жалких гуманоидов, но могут сменить гнев на милость, если перед ними раболепно пресмыкаются.

Требуемый тип существа: дракон.

Рекомендуемое мировоззрение: хаотичное злое.

Особенности: огненный подтип; ночное зрение 120 футов и сквозное чутьё (зрение [только дым]), слепое чутьё 60 футов; невосприимчивость к огню, параличу и сну; уязвимость к холоду; СУ 5/магия (КО 10+; увеличивается до СУ 10/магия при КО 12, СУ 15/магия при КО 14, СУ 20/магия при КО 16); УкМ 11 + КО (КО 12+).

Способности: губительное дыхание (конус 15 футов + 5 футов за каждые 2 КО, 1d10 *О* + 1d10 за каждый КО), пугающее присутствие (КО 10+, 60 футов + 10 футов за каждый КО), псевдозаклинания (КО 10+).

Базовый шаблон синего дракона

Синие драконы одержимы махинациями и обожают составлять запутанные планы.

Требуемый тип существа: дракон.

Рекомендуемое мировоззрение: принципиальное злое.

Особенности: земляной подтип; ночное зрение 120 футов, слепое чутьё 60 футов; невосприимчивость к электричеству, параличу и сну; СУ 5/магия (КО 11+; увеличивается до СУ 10/магия при КО 13, СУ 15/магия при КО 15, СУ 20/магия при КО 17); УкМ 11 + КО (КО 12+); рытьё 60 футов.

Способности: губительное дыхание (линия 30 футов + 10 футов за каждые 2 КО, 1d8 *Э* + 1d8 за каждый КО), пугающее присутствие (КО 9+, 60 футов + 10 футов за каждый КО), псевдозаклинания (КО 9+), звукоподражание (см. ниже).

Звукоподражание (Экс): синий дракон может изобразить любой услышанный голос или звук, совершив проверку Блефа против Проницательности слушателя.

Базовый шаблон чёрного дракона

Бессердечные чёрные драконы поддерживают свою власть, вселяя ужас в сердца окружающих.

Требуемый тип существа: дракон.

Рекомендуемое мировоззрение: хаотичное злое.

Особенности: водяной подтип; ночное зрение 120 футов, слепое чутьё 60 футов; невосприимчивость к кислоте, параличу и сну; СУ 5/магия (КО 10+; увеличивается до СУ 10/магия при КО 12, СУ 15/магия при КО 15, СУ 20/магия при КО 17); УкМ 11 + КО (КО 10+); плавание 60 футов.

Способности: губительное дыхание (линия 30 футов + 10 футов за каждые 2 КО, 1d6 *К* + 1d6 за каждый КО), пугающее присутствие (КО 11+, 60 футов + 10 футов за каждый КО), псевдозаклинания (КО 10+), в трясине как дома (см. ниже).

В трясине как дома (Экс): чёрный дракон может передвигаться через топи и зыбуны без штрафов, со своей обычной скоростью.

ДРАКОНОИД

ДРАКОНОИД
КО 9
ОПЫТ 6400

ДРАКОНОИД **КО 9**

Опыт 6 400

Драконоид, солдат.

Принципиальный нейтральный крупный дракон.

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +17.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 142; **ПР:** 4

ЭКБ: 25; **ККБ:** 27.

Стойкость +14; **Реакция** +12; **Воля** +10.

Невосприимчивость: огонь, паралич, сон.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 120 футов (Экс, средняя манёвренность).

В ближнем бою: драконья глефа «Шквал» +22 (2d8 + 15 *Р & Э*) или укус +22 (2d6 + 15 *Ко*).

Дистанционная: тактическая магнетарная винтовка +18 (2d8 + 9 *Ко*).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов (15 футов для драконьей глефы).

Атакующие способности: атака с разгона, боевые стили (страж, штурмовик), губительное дыхание (30-футовый конус, 9d6 *О*, Реакция СЛ 16, ½ урона, применяется раз в 1d4 раунда).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +6; **Лвк:** +2; **Вын:** +5; **Инт:** +0; **Мдр:** +1; **Хар:** +3.

Навыки: Акробатика +17, Запугивание +17, Пилотирование +22.

Языки: всеобщий, драконий.

Прочие способности: партнёрские узы, привычная броня, снова в бой (2d6 + 9 ПЗ).

Снаряжение: улучшенный бронекостюм «Иридий», тактическая магнетарная винтовка с 50 патронами для длинноствольного оружия, драконья глефа «Шквал» с 1 аккумулятором (20 зарядов).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Триакс).

Численность: одиночка, пара партнёров (1 и 1 партнёр), патруль (3–6 пар партнёров), крыло (7–14 пар партнёров).

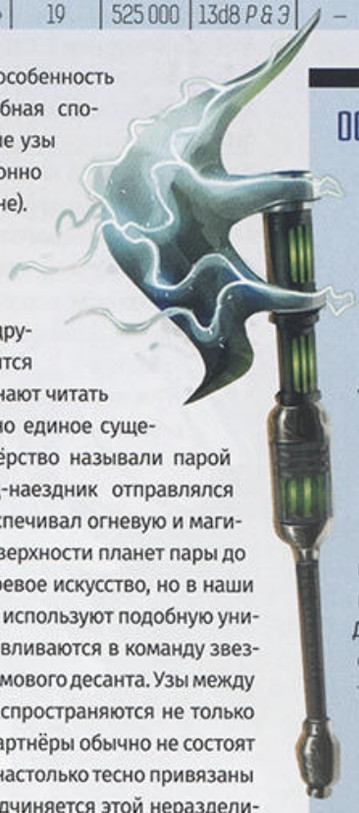
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Партнёрские узы (Экс): драконоид может связать себя постоянными узами с одним существом-добровольцем (кроме других драконоидов). Если узы существуют, драконоид не может выбрать другого партнёра, пока текущий партнёр жив. Драконоид и его партнёр могут общаться между собой, как если бы оба обладали телепатией в пределах 100 футов. Если в бою партнёры находятся в пределах 30 футов друг от друга, каждый из них совершает отдельную проверку инициативы, но оба используют лучшее значение из двух.

Драконоиды — уроженцы планеты Триакс. Они меньше своих сородичей, истинных драконов, и более схожи с гуманоидами, но умнее, чем дрейки и виверны. Ещё до событий Разрыва драконоиды долго сотрудничали с гуманоидами, особенно с теми, что обитали в регионе Триакса, называемом Пределом Небесного пламени. Драконоиды несли на себе рифориан-наездников, сражаясь с ними бок о бок против армий злых драконов в Драконьих землях. После заключения Соглашения властителям Драконьих земель, однако, пришлось умерить свою жестокость, действуя в основном легальными методами: на смену захватническим войнам пришли тайные операции спецслужб и несправедливые законы, а власть сосредоточилась в руках корпораций. С воцарением мира и увеличением доступности космических путешествий знаменитый Драконий легион был переименован в Легион Небесного пламени и превратился в лигу космических наёмников, посвятив себя охране беззащитных колоний, находящихся за пределами юрисдикции миров Соглашения. Не все драконоиды и их партнёры поддержали новые стремления Легиона Небесного пламени. Некоторые из них отправились покорять звёзды в поисках собственной судьбы.

ДРАКОНЬИ ГЛЕФЫ (ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНОЕ ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ)

ПРОЧЕЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Драконья глефа, простая	4	2 000	1d8 Р & Э	–	2	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), длинное
Драконья глефа «Шквал»	8	9 000	2d8 Р & Э	–	2	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), длинное
Драконья глефа «Удар молнии»	12	34 000	3d8 Р & Э	–	2	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), длинное
Драконья глефа «Громовержец»	16	160 000	8d8 Р & Э	–	2	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), длинное
Драконья глефа «Владыка драконов»	19	525 000	13d8 Р & Э	–	2	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), длинное



Вероятно, самая выдающаяся особенность драконоидов — их почти волшебная способность устанавливать нерушимые узы с партнёром другой расы (традиционно в этой роли выступали рифориане). Драконоид и его партнёр живут и работают вместе, а также зачастую тренируются, чтобы в бою компенсировать недостатки друг друга. Узы между ними порой становятся настолько сильными, что они начинают читать мысли друг друга, сражаясь словно единое существо. На Триаксе подобное партнёрство называли парой драконьих наездников: гуманоид-наездник отправлялся в бой верхом на драконоиде и обеспечивал огневую и магическую поддержку. Живущие на поверхности планет пары до сих пор практикуют это древнее боевое искусство, но в наши дни драконоид и его партнёр чаще используют подобную уникальную связь иначе: они отлично вливаются в команду звездолёта или берут на себя роль штурмового десанта. Узы между драконоидом и его наездником распространяются не только на сражения. Несмотря на то, что партнёры обычно не состоят в романтических отношениях, они настолько тесно привязаны друг к другу, что всё в их жизни подчиняется этой неразделимой связи, в том числе и любые другие отношения вне пары.

Жизнь в космосе стала причиной того, что раса драконоидов начала меняться и генетически, и культурно. Драконоиды используют оружие, броню и инструменты уже на протяжении многих тысячелетий, но за последние несколько веков стали полагаться на них гораздо сильнее, чем раньше. Драконоиды, решившие остаться на Триаксе, придерживаются традиций и сохранили свои способности. У тех же, кто обитает в тесноте звездолётов и космических станций, с полётом дела обстоят хуже. Именно это служит причиной разногласий между традиционалистами и новым видом драконоидов, ведь последние утверждают, что с хорошим звездолётом крылья ни к чему.

Драконоиды могут быть пугающе равнодушны к незнакомцам, однако верны и открыты друзьям. Легионеры Небесного пламени следуют этическому кодексу и скорее походят на героев, нежели на наёмников, но в большинстве своём в плане морали драконоиды мало отличаются от людей: они следуют собственным нравственным и религиозным законам либо же просто делают всё возможное, чтобы защитить семью и друзей. Легионеры не очень любят это признавать, однако многие драконоиды (и даже их партнёры-гуманоиды) работают на корпорации Триакса, подвластные цветным драконам: они без угрызений совести участвуют в сомнительных операциях и следят за тем, чтобы гуманоиды в Драконьих Землях не забывали, кто здесь главный. Особенно непростые отношения у драконоидов сложились с весками: древние религиозные писания этих воинственных рептилий гласят, что величайшие воины Вескариума перерождаются где-то ещё в облике, который подозрительно напоминает драконоидов, поэтому вески всегда относились к драконоидам с огромным почтением, даже во время былой войны.

Драконоиды, обитающие на поверхности планет, достигают в длину от 15 до 20 футов и весят примерно 2 000 фунтов, а те из них, кто живёт в космосе, могут быть вдвое меньше.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +4 Сил, –2 Лвк

ПЗ: 6

Размер и тип: драконоиды — драконы крупного размера; занимаемое ими пространство и зона досягаемости равны 10 футам.

Губительное дыхание: в качестве основного действия драконоид может выдохнуть 30-футовый конус пламени, наносящий 1d6 урона огнём. Начиная с 3 уровня дыхание наносит дополнительный урон, равный 1,5 × уровень персонажа. Существа в области действия могут пройти испытание Реакции, чтобы уменьшить урон вдвое (СЛ = 10 + ½ уровня персонажа + модификатор его Выносливости). Драконоид не может применять эту способность повторно, пока не отдохнёт 10 минут для восстановления ПЖ.

Драконий иммунитет: драконоиды невосприимчивы к эффектам сна и получают бонус +2 (раса) к испытаниям против эффектов, вызывающих паралич.

Драконье зрение: драконоиды обладают ночным зрением на расстоянии до 60 футов и сумеречным зрением (они видят при низком уровне освещённости так же хорошо, как и при среднем).

Партнёрские узы: см. стр. 32.

Полёт: драконоиды получают полёт 30 футов (Экс, средняя манёвренность). До достижения 5 уровня драконоид должен в конце каждого хода приземляться, в противном случае он падает.

ДРАКОНЬИ ГЛЕФЫ

Это современная версия классического древкового оружия драконоидов, длинное лезвие которого электризовано благодаря встроенному контуру. Глефы эти, как правило, настолько тяжёлые, что их могут использовать только существа крупного размера или с модификатором Силы +4 и выше.

ДРОУ

ДРОУ-ГОЛОВОРЕЗ
КО 1
ОПЫТ 400

ВЫСОКОРОЖДЕННЫЙ ДРОУ-ОРУЖЕЙНИК
КО 11
ОПЫТ 12 800

ДРОУ-ГОЛОВОРЕЗ КО 1

Опыт 400

Дроу, солдат.

Хаотичный злой средний гуманоид (эльф).

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 20

ЭКБ: 16; **ККБ:** 18.

Стойкость +3; **Реакция** +1; **Воля** +3; +2 против очарования.

Невосприимчивость: сон; **УкМ:** 7.

Слабые стороны: световая слепота.

АТАКА

Скорость: 25 футов.

В ближнем бою: стандартный боевой кнут +5 (1d4 + 2 *Р*).

Дистанционная: лазерная винтовка «Азимут» +8 (1d8 + 1 *О*; крит.: поджигание 1d6) или электрическая граната I +8 (взрыв (1d8 *Э*, 15 футов, СЛ 10)).

Атакующие способности: боевой стиль (рунический воин), руна рыцаря-колдуна, сотворение тьмы.

Псевдозаклинания (УЗ 1):

Неограниченно — *обнаружение магии, пляшущие огоньки.*

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +4; **Вын:** +1; **Инт:** –1; **Мдр:** +0; **Хар:** +1.

Навыки: Акробатика +10, Запугивание +5, Скрытность +5.

Языки: всеобщий, дроу.

Снаряжение: лашунтская «Кольчуга» I, лазерная винтовка «Азимут» с 4 аккумуляторами (20 зарядов в каждом), 2 электрические гранаты I, стандартный боевой кнут.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Апостэ).

Численность: пара, патруль (3–4), делегация (5–8 и 1 высокорожденный дроу-оружейник) или батальон (10–40).

ВЫСОКОРОЖДЕННЫЙ ДРОУ-ОРУЖЕЙНИК КО 11

Опыт 12 800

Дроу, посланник.

Хаотичный злой средний гуманоид (эльф).

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, *обнаружение магии*; **Внимание** +26.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 170; **ПР:** 6

ЭКБ: 26; **ККБ:** 28.

Стойкость +10; **Реакция** +12; **Воля** +14; +2 против очарования.

Невосприимчивость: сон; **УкМ:** 22.

Слабые стороны: световая слепота.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: ультратонкий длинный меч +19 (4d8 + 12 *Р*).

Дистанционная: низкочастотный звуковой пистолет +21 (2d8 + 11 *З*; крит.: оглушение [СЛ 20]).

Атакующие способности: подсвечивающее сияние, сотворение тьмы.

Псевдозаклинания (УЗ 11):

1 в день — *внушение* (СЛ 19), *рассеивание магии*;

Неограниченно — *пляшущие огоньки, полёт* (2 круг);

Постоянные — *обнаружение магии*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +3; **Вын:** +1; **Инт:** +5; **Мдр:** +2; **Хар:** +8.

Навыки: Блеф +21, Дипломатия +26, Запугивание +26, Проницательность +26, Скрытность +21.

Языки: акло, всеобщий, демонический, дроу, эоксийский.

Прочие способности: импровизации посланника (быстрая обескураживающая провокация, в атаку!+, тайный умысел, шевелись!+).

Снаряжение: касатский микрокордовый костюм IV (белое силовое поле [15 ПЗ], электростатическое поле [тип 2]), низкочастотный звуковой пистолет с 4 аккумуляторами повышенной ёмкости (40 зарядов в каждом), ультратонкий длинный меч.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Апостэ).

Численность: одиночка, пара или делегация (1 и 5–8 дроу-головорезов).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Подсвечивающее сияние (Св): в качестве основного действия высокорожденный дроу может заставить существ и предметы в области действия (взрыв радиусом 5 футов) излучать бледное свечение, подчёркивающее их силуэты. Все очерченные этим сиянием получают штраф –20 к проверкам Скрытности и в темноте не считаются находящимися в условиях плохой видимости. Если на такое существо действует *невидимость* или аналогичный эффект, все существа с линией видимости до него определяют его местоположение («*Основная книга правил*», стр. 260). Длительность эффекта равна 1 минуте за 1 КО высокорожденного дроу (11 минут для оружейника). Дистанция применения способности — 100 футов.

Дроу белокуры, фиолетовокожи, красивы и абсолютно безжалостны. Обычные дроу составляют основу общества и вооружённых сил, а высокорожденные дроу правят ими. Общество дроу матриархально, поэтому удел мужчин незавиден, работа на один из благородных домов в качестве головореза — один из немногих вариантов, позволяющих вести пусть необязательно долгую, но более-менее комфортную жизнь.

ДРОУ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

В сражении дроу беспощадны и не брезгуют любой возможностью застать противника врасплох или заманить его туда, где у них будет преимущество. Кодекс чести и доблесть для дроу лишь пустой звук, а все, кто верит в подобные идеалы, — низшие существа, заслуживающие своей участи. Эти эльфы без каких-либо сожалений порабощают представителей других рас, заставляя их служить себе, используют их в качестве пушечного мяса при исследовании опасной местности и не брезгуют жертвовать ими, если это необходимо для отступления.

Экономика дроу основана преимущественно на добыче образцов различного оружия из недр планеты-корабля, которую они объявили своей, их изучении и последующей продаже. В мирах Соглашения дроу известны как поставщики лучшего и новейшего вооружения. Солдаты дроу специализируются на дистанционном оружии и обычно работают командами, чтобы прорвать оборону противника, но даже самый преданный снайпер без малейшего промедления воспользуется возможностью осуществить личную месть и в пылу сражения пристрелить соперника.

Некоторые дроу рождаются с особыми дарами и гораздо могущественнее обычных сородичей. Таких дроу называют высокорожденными. Они обычно появляются в семьях других высокорожденных дроу, принадлежащих к одному из правящих домов, благодаря использованию технологий генетической селекции, секреты которой тщательно охраняются. Тем не менее иногда высокорожденные дроу рождаются и в обычных семьях без какого-либо генетического вмешательства. Как только подобный дроу осознаёт свою исключительность, он пытается продвинуться по социальной лестнице, либо войдя в один из благородных домов, либо снискав личную славу. Благодаря своему могуществу высокорожденные дроу быстро растут в иерархии и получают признание за свои деяния. Не беда, если при этом общество недосчитается нескольких обычных дроу.

Наследница могущественного дома может стоять во главе одного из подразделений семейного предприятия по торговле оружием и путешествовать по мирам Соглашения и новым колониям в поисках покупателей, заинтересованных в приобретении новых технологий, которые её дом разрабатывает на основе реликвий, добытых из недр Апостэ. Некоторые наследницы укрепляют связь дома с демоническими покровителями и становятся могущественными мистиками, а другие обучаются искусству техномантов в надежде разгадать тайну портала в центре Врат Ночи (*«Основная книга правил»*, стр. 458–459).

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Лвк, +2 Хар, –2 Вын
ПЗ: 4

Размер и тип: дроу — гуманоиды среднего размера с подтипом «эльф».

Ночное зрение: дроу видят в темноте на расстоянии до 60 футов.

Магия дроу: дроу получают следующие псевдозаклинания: Неограниченно — *обнаружение магии, пляшущие огоньки.* УЗ для этих эффектов равен уровню персонажа. Кроме этого, при определении соответствия требованиям считается, что дроу обладают чертой Малая экстрасенсорная сила; если дроу берёт черту Экстрасенсорная сила, он может добавить сверхъестественную способность высокорожденных дроу подсвечивающее сияние к списку доступных псевдозаклинаний.

Невосприимчивость дроу: дроу невосприимчивы к эффектам магического сна и получают бонус +2 (раса) к испытаниям против заклинаний и эффектов очарования.

Острые чувства: дроу получают +2 (раса) к проверкам Внимания.

Световая слепота: дроу ослеплен на 1 раунд, когда попадает под действие яркого света, и становится растерянным до тех пор, пока не покинет область яркого света.

ДРЭЛИК

ДРЭЛИК
КО 2
ОПЫТ 600

ДРЭЛИК **КО 2**

Опыт 600

Нейтральный злой средний гуманоид (дрэлик).

Иниц.: +1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +12.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 21

ЭКБ: 13; **ККБ:** 14.

Стойкость +3; **Реакция** +1; **Воля** +5; +2 против эффектов некромантии.

Защитные способности: тёмная материя.

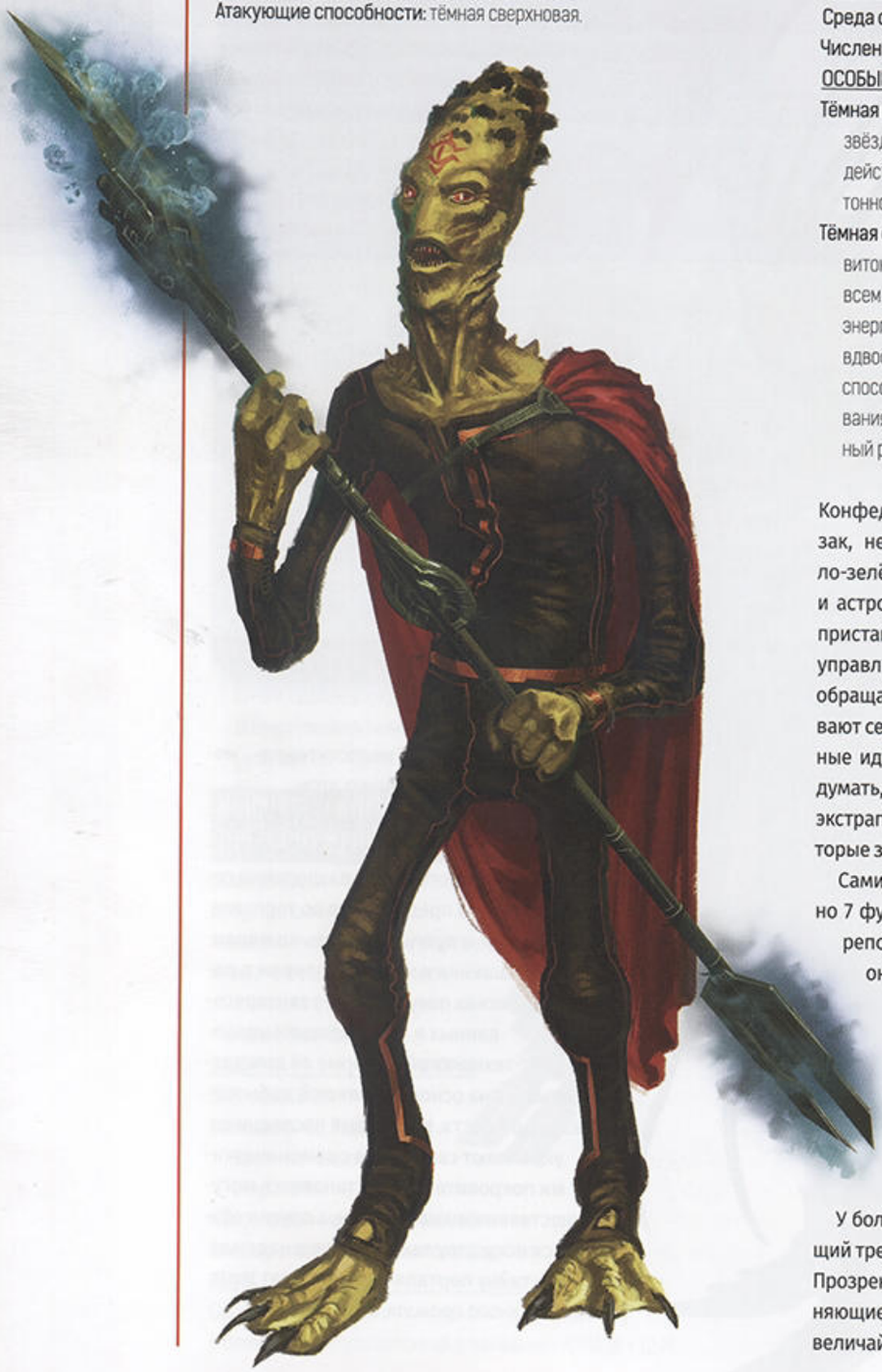
АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: *малый посох теней* +4 (1d4 + 2; см. описание).

Дистанционная: *малый посох теней* +6 (1d4 + 2 Х).

Атакующие способности: тёмная сверхновая.



Псевдозаклинания (УЗ 2; атака в ближнем бою + 6):
1 в день — *огонёк-союзник*, *отражающая броня*;
Неограниченно — *призрачный звук* (СЛ 14), *утомление* (СЛ 14).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +1; **Вын:** +2; **Инт:** +0; **Мдр:** +4; **Хар:** –1.

Навыки: Культура +7, Мистицизм +12, Скрытность +7 (+11 в условиях тусклого света и темноты).

Языки: акло, всеобщий.

Прочие способности: звёздная гармония (гравитонный режим).

Снаряжение: броня «Флибустьер» I, *малый посох теней* (см. стр. 37) с 1 магазином (40 зарядов).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Великий Шадар).

Численность: одиночка, пара или тьма (3–8).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Тёмная материя (Св): способность действует схоже с одноимённым звёздным откровением солярионов. В качестве сопутствующего действия дрэлик может получить СУ 2/—, пока не выйдет из гравитонного режима

Тёмная сверхновая (Св): дрэлик, достигший полной гармонии в гравитонном режиме, может в качестве основного действия нанести всем существам в пределах 10 футов от него 2d6 урона негативной энергией (испытание Реакции со СЛ 13 уменьшает получаемый урон вдвое). Кроме этого, уровень освещённости в области действия способности на 1 раунд ухудшается на 1 ступень. После использования этой способности дрэлик немедленно переходит в нейтральный режим.

Конфедерация Шадари сокрыта глубоко в туманности Кёрзак, необъятном облаке ионизированных газов, чья тускло-зелёная пелена значительно усложняет сканирование и астронавигацию. По этой причине Конфедерация служит пристанищем разного рода преступников и проходимцев. Ей управляют обитатели Великого Шадара, безводной планеты, обращающейся вокруг тусклого местного солнца. Они называют себя дрэликами и единодушно поддерживают беззаконные идеалы Конфедерации. Чужаки же скорее склонны подумать, что дрэлики подчиняются гротескным скедьюнарам, экстрапланарным существам с плана Негативной энергии, которые занимают главное место в их религиозных верованиях.

Сами дрэлики — худощавые гуманоиды ростом примерно 7 футов. Рудиментарные жабры на шее и небольшие перепонки на руках и ногах наводят на мысль, что когда-то они обитали под водой, даже несмотря на то, что сейчас на их планете нет ни океанов, ни озёр. Вместо волос головы дрэликов покрыты короткой щетиной, а цвет их кожи обычно жёлтый, с оттенками от горчичного до шафранового. На руках дрэликов расположено по четыре пальца, один из которых противопоставлен остальным. Их конечности немного длиннее, чем у людей.

У большинства дрэликов на лбу имеется знак, напоминающий третий глаз. Эти мистические метки, именуемые Глазами Прозрения, носят последователи философии Атаксэ, преклоняющиеся перед скедьюнарами и верящие, что энтропия — величайшая сила во Вселенной. Они не стремятся разрушать

всё вокруг, а просто не препятствуют естественному разложению и не стремятся обратить его вспять. Все предметы, которые они создают, лишь ускоряют это разложение, обычно используя негативную энергию. Эта псевдорелигия распространена по всей Конфедерации. Многие рождённые в туманности расы считают себя её последователями и получают Глаз Прозрения во время ритуала, в котором применяются особые чернила — эссенция тёмных энергий. Многие из носителей татуировки обладают силами, которые похожи на способности солярионов, посвятивших себя гравитонной составляющей цикла.

Некоторые ошибочно объединяют нигилистическую философию Атаксэ с верованиями культа Пожирателя, но большинство дрэликов находят такое сравнение крайне оскорбительным, ведь их путь — не что иное, как величественное и возвышенное путешествие к неизбежному и предопределённому концу всего сущего. Последователи Пожирателя, по мнению дрэликов, обесценивают опыт и разрушают труды целых поколений своим гневливым ребячеством и стремлением разорвать клубок реальности, вместо того чтобы дать ему размотаться до конца.

Те немногие дрэлики, которые не следуют этим верованиям, обычно покидают туманность Кёрзак, чтобы попытать счастья в другой части галактики. Несмотря на отказ от нигилизма родной планеты, они часто выбирают стезю, позволяющую реализовать врождённые таланты своего народа, становясь коварными убийцами, хитрыми ворами или беспринципными мистиками. Дрэлики редко облачаются в блестящие доспехи, сражаясь за благополучие всех и каждого, и вынуждены постоянно бороться с внутренними демонами или даже противостоять скедьюнарам-искусителям, стремящимся вернуть их в ряды верующих.

ПОСОХИ ТЕНЕЙ

Дрэлики, которым удалось проявить себя, владеют *посохом теней* — оружием, служащим проводником для тёмных и холодных сил плана Негативной энергии. Мудрецы полагают, что дрэлики получили магическую технологию создания этих посохов от скедьюнаров, желающих защитить их от Звёздной империи Ацланти. *Посохи теней* могут использоваться как простое двуручное оружие ближнего боя и как короткоствольное оружие. В последнем случае его носитель должен уметь обращаться с короткоствольным оружием, чтобы при использовании посоха в качестве дистанционного оружия применять его без штрафа и получать преимущества черты Привычное оружие. Для посохов применяются специальные боеприпасы, которые изготавливаются только на мирах Конфедерации Шадари («*Основная книга правил*», стр. 469); цена 40-зарядного магазина составляет 160 кредитов. Ниже приведены параметры обычного *посоха теней*, которым пользуются мастера боевых искусств, и *малого посоха теней*, применяемого теми, кто сравнительно недавно удостоился чести носить это оружие. Существуют и более мощные модели посохов, но они предназначаются исключительно для верховных жрецов дрэликов и других высокопоставленных членов правительства.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Вын, +2 Мдр, –2 Хар
ПЗ: 4

Размер и тип: дрэлики — гуманоиды среднего размера с подтипом «дрэлик».
Ночное зрение: дрэлики видят в темноте на расстоянии до 60 футов.
Магия дрэликов: дрэлики получают следующие псевдозаклинания:
1 в день — *огонёк-союзник*;
Неограниченно — *призрачный звук*, *утомление*.
УЗ для этих эффектов равен уровню персонажа.
Прячущийся: находясь в условиях тусклого света или темноты, дрэлики получают бонус +4 к проверкам Скрытности.
Устойчивость к некромантии: дрэлики получают бонус +2 (раса) к испытаниям против эффектов некромантии.

МАЛЫЙ ПОСОХ ТЕНЕЙ — 2 УРОВЕНЬ

ГИБРИДНЫЙ ПРЕДМЕТ | ЦЕНА: 500 | ВЕС: 1

Малый посох теней покрыт странными символами и потрескивает от разрядов тёмной энергии. При использовании в качестве простого двуручного оружия ближнего боя на посохе могут появляться лезвия или шипы, он наносит 1d4 дробящего, колющего или режущего урона (на ваш выбор) и обладает особым свойством «парирующее». При использовании в качестве короткоствольного оружия его шаг дистанции 30 футов; один выстрел расходует 1 заряд из 40-зарядного магазина и наносит 1d4 урона холодом. Для переключения *малого посоха теней* между режимами ведения боя требуется быстрое действие.

ПОСОХ ТЕНЕЙ — 8 УРОВЕНЬ

ГИБРИДНЫЙ ПРЕДМЕТ | ЦЕНА: 10000 | ВЕС: 1

Посох теней покрыт странными символами и окружён ореолом тёмной энергии теней. При использовании в качестве простого двуручного оружия ближнего боя на посохе могут появляться лезвия или шипы, он наносит 2d6 дробящего, колющего или режущего урона (на ваш выбор) и обладает особым свойством «парирующее». При использовании в качестве короткоствольного оружия его шаг дистанции 60 футов; один выстрел расходует 2 заряда из 40-зарядного магазина и наносит 2d4 урона холодом. Для переключения *посоха теней* между режимами ведения боя требуется быстрое действие. Кроме этого, *посох теней* один раз в день позволяет сотворение тьмы (аналогично общему правилу для существ, см. стр. 157).

ДЬЯВОЛ, ВЕСТНИК ПОГИБЕЛИ

ДЬЯВОЛ, ВЕСТНИК ПОГИБЕЛИ КО 19
ОПЫТ 204 800

ВЕСТНИК ПОГИБЕЛИ (ДАЛОХАР) КО 19

Опыт 204 800

Принципиальное злое колоссальное потустороннее существо (дьявол, злой, принципиальный, экстрапланарный)

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, темновидение; **Внимание** +32.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 415; **ПР:** 6

ЭКБ: 33; **ККБ:** 35.

Стойкость +20; **Реакция** +20; **Воля** +18.

Защитные способности: облик конструкции; **СУ:** 15/добро и магия; **Невосприимчивость:** огонь, яд; **Устойчивость:** кислота 10, холод 10; **УкМ:** 30.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов (Св, безупречная манёвренность).

В ближнем бою: крушащий удар +32 (4d12 + 30 Д).

Мультиатака: 2 крушащих удара +26 (4d12 + 30 Д), 4 удара ногами +26 (6d10 + 30 Ко).

Дистанционная: взор Преисподней +34 (8d8 + 19 О; крит.: поджигание 5d6).

Занимаемое пространство: 30 футов; **Зона досягаемости:** 30 футов (40 футов для ударов ногами).

Псевдозаклинания (УЗ 19):

1 в день — *планарный переход*;

Неограниченно — *телепортация* (сам заклинатель и содержимое грузовой полости).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +11; **Лвк:** +6; **Вын:** +9; **Инт:** +4; **Мдр:** +6; **Хар:** +6.

Навыки: Запугивание +37, Инженерное дело +32, Компьютеры +32, Мистицизм +32, Пилотирование +32.

Языки: драконий, дьявольский, небесный; телепатия 100 футов.

Прочие способности: грузовая полость, недышащий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Преисподняя).

Численность: одиночка, десант (1 далохар и 8 других дьяволов) или вторжение (3–12).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Взор Преисподней (Экс): в качестве атаки далохар может выстрелить по одной цели пламенем из глаз. Шаг дистанции атаки составляет 120 футов. Считается, что взор использует *нечестивое* сопряжение.

Грузовая полость (Экс): внутри тела далохара расположена вместительная полость, где могут без проблем разместиться восемь существ размером не более крупного (или четыре огромных существа). Находящиеся в полости создания защищены от воздействия окружающей среды, даже самой опасной, и могут свободно дышать. Далохар сам решает, что может войти в его полость или выйти из неё. Если далохар согласен впустить или выпустить существо, оно тратит действие полного хода, чтобы зайти или выйти. В течение этого времени далохар не может перемещаться. Если далохар не хочет кого-либо впускать, войти не получится, но вырваться изнутри можно — процесс аналогичен освобождению из захвата.

Некоторые из этих дьяволов заменяют грузовую полость устройством, открывающим небольшие врата в Преисподнюю, и могут применять псевдозаклинание *потусторонний слуга* 6 круга один раз в час (число использований в день равно модификатору Выносливости далохара — 9 в день для большинства подобных дьяволов), но вызывать могут только дьяволов. Вызванные дьяволы не попадают в ловушку и не обязаны подчиняться далохару, но, как правило, дружелюбно к нему относятся.

Облик конструкции (Экс): несмотря на принадлежность к числу истинных дьяволов, далохары обладают рядом невосприимчивостей конструкций. Они невосприимчивы к урону характеристикам и их потере, смертельным эффектам, болезням, вытягиванию жизни и отрицательным уровням, утомлению, бессилию, эффектам некромантии, несмертельному урону, параличу, сну и шоку.

ДЬЯВОЛ, ВЕСТНИК ПОГИБЕЛИ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

Испокон веков легионы Преисподней подтачивали основы Материального плана, понемногу подталкивая империи смертных ко злу и разрушая целые миры. За распространение влияния дьяволов в мире смертных ответственны инфернальные командиры — мальбранши, которые при захвате ключевых позиций прибегают к помощи самых ужасных дьяволов. Когда требуется продемонстрировать всю чудовищную мощь и заставить содрогнуться целый мир, владыки Преисподней отправляют на поле брани далохаров.

Вестники погибели полностью оправдывают своё название, являясь олицетворением дьявольской военной мощи. Это разрушительные орудия, созданные для высадки десанта на любых, даже самых защищённых, мирах. Далохарам нипочём космический холод, и они взрезают пустоту, обрушиваясь на планету подобно метеорам. Очевидцы, сумевшие пережить разрушительное приземление далохара, быстро понимают, что это лишь начало дьявольского штурма.

В теле каждого далохара расположена полость, в которой располагается либо ударный отряд, либо создающий портал орган. Несмотря на то, что этот отсек немагический, он отлично защищён и способен выдержать любую атаку, пока дьявол жив. В качестве штурмовиков обычно выступают левалоки — близкие родичи далохаров.

После приземления далохары разгружаются и трансформируются. В наземном облике они выглядят как многоногие титанические создания, сразу давая понять, что они не просто тупые боевые машины. Спокойные надменные дьяволы предрекают неизбежную гибель планеты — это лишь вопрос времени. Во время планетарного штурма далохары могут высадиться в густонаселённой местности и немедленно напасть, но большинство предпочитает затаиться и призвать как можно больше дьяволов, чтобы подготовиться к полномасштабному вторжению.

Далохары не могут самостоятельно взлететь в космос, поэтому, если далохар в облике звездолёта использовал способность катаклизм, он возвращается в Преисподнюю при помощи псевдозаклинания *планарный переход* в ожидании, когда его вновь призовут в космос.

Рост далохара составляет порядка 90 футов, а весят они около 800 000 фунтов.

ПАРАМЕТРЫ ВЕСТНИКА ПОГИБЕЛИ В ОБЛИКЕ ЗВЕЗДОЛЁТА

Далохары способны вести боевые действия как на земле, так и в космосе. В облике звёздолёта у далохаров нет ни экипажей, ни компьютеров, а их остальные «системы» на самом деле дьявольские аналоги, созданные по образу и подобию стандартных моделей, описанных в блоке параметров далохара-звездолёта.

ВЕСТНИК ПОГИБЕЛИ (ОБЛИК ЗВЕЗДОЛЁТА) РАНГ 14

Принципиальный злой огромный звездолёт, потустороннее существо.

Скорость: 8; **Манёвренность:** средняя (поворот 3); **Поток:** 2.

КБ: 32; **ЗН:** 31.

ПЗ: 255; **ПП:** 5; **КП:** 51.

Щиты: тяжёлые 320 (нос 80, левый борт 80, правый борт 80, корма 80).

Орудия (нос): сверхтяжёлый гразер (2d8 × 10, шаг дистанции 10 гексов, облучение [повышенный уровень]).

Орудия (турель): плазменная пушка (5d12, шаг дистанции 10 гексов).

Атакующие способности: катаклизм.

Навыки: Инженерное дело +32, Компьютеры +34, Пилотирование +32.

Реактор: реактор «Инферно» (400 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» плюс; **Оснащение:** броня (тип 10), защита (тип 11), система самоуничтожения, стандартные сенсоры большой дальности; **Отсеки расширения:** нет.

Прочие способности: грузовая полость, дьявольский звездолёт, недышащий.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Грузовая полость (Экс): см. стр. 38.

Дьявольский звездолёт (Экс): в облике звездолёта далохар остаётся живым существом, но может вступать только в космический бой. Он лишён экипажа, но может совершать действия бортинженера, бортстрелка, пилота и офицера по науке, используя указанные выше бонусы навыков. Считается, что его БМА равен +14, а в Компьютеры, Инженерное дело и Пилотирование вложено по 14 пунктов навыков. Далохар невосприимчив к критическим эффектам, влияющим на систему жизнеобеспечения, а критические эффекты, влияющие на экипаж, вместо этого действуют на случайное существо или предмет в грузовой полости дьявола.

Катаклизм (Экс): когда далохар находится в облике звездолёта, он может врезаться в планету, космическую станцию или другой подобный объект (если они хотя бы в 10 раз больше самого дьявола). Разрушительное приземление наносит 15d6 + 25 дробящего урона (без испытаний) всем существам и предметам в области столкновения (квадрат со стороной 30 футов) и 6d12 + 28 дробящего урона всем существам и предметам в пределах 50 футов от этой области (испытание Реакции со СЛ 24 уменьшает урон вдвое). При столкновении с планетой, обладающей атмосферой, далохар дополнительно наносит 10d6 урона огнём. После использования этой способности далохар пребывает в шоке в течение 1d4 раундов, затем принимает наземный облик.

ИКЕШТИ

ИКЕШТИ-ПАСТЫРЬ
КО 2
ОПЫТ 600

ИКЕШТИ-ОТЩЕПЕНЕЦ
КО 5
ОПЫТ 1600

ИКЕШТИ-ПАСТЫРЬ КО 2

Опыт 600

Икешти, техномант.

Нейтральный небольшой гуманоид (икешти).

Иниц.: +2; **Внимание** +7.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 21

ЭКБ: 14; **ККБ:** 15.

Стойкость +1; **Реакция** +1; **Воля** +5.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 15 футов.

В ближнем бою: охотничий нож +4 (1d4 + 1 *Р*).

Дистанционная: тактический полуавтоматический пистолет +6 (1d6 + 2 *Ко*).

Атакующие способности: брызги крови.

Известные заклинания техноманта (УЗ 2; атака в ближнем бою +4, дистанционная атака +6):

1 круг (3 в день) — *обнаружение устройств, электрошок*;

0 круг (неограниченно) — *обнаружение магии, энергетический луч*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: –1; **Лвк:** +2; **Вын:** +0; **Инт:** +4; **Мдр:** +1; **Хар:** +1.

Навыки: Инженерное дело +12, Компьютеры +12, Проницательность +7.

Черты: Преодолевающая магия.

Языки: акитонский, всеобщий.

Прочие способности: хранилище чар (наручный компьютер).

Снаряжение: броня «Флибустьер» I, охотничий нож, тактический полуавтоматический пистолет с 30 патронами для коротко-ствольного оружия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые пустыни, холмы или горы (Акитон).

Численность: одиночка, команда (2–4) или гнездо (5–12).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Брызги крови (Экс): один раз в день в качестве сопутствующего действия икешти-пастырь может выпустить струю крови из глаза в противника в пределах 30 футов. Для этого он совершает дистанционную атаку (с модификатором +6 для большинства таких икешти) против ККБ цели. При успешном попадании первый союзник, который будет атаковать этого противника, получит преимущества отвлекающего огня (*«Основная книга правил»*, стр. 246).

ИКЕШТИ-ОТЩЕПЕНЕЦ КО 5

Опыт 1 600

Нейтральный крупный гуманоид (икешти).

Иниц.: +2; **Внимание** +11.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 84

ЭКБ: 18; **ККБ:** 20.

Стойкость +9; **Реакция** +7; **Воля** +4.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 15 футов.

В ближнем бою: удар когтями +11 (2d6 + 10 *Р*).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +3; **Лвк:** +2; **Вын:** +5; **Инт:** –3; **Мдр:** +1; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +11, Атлетика +16, Скрытность +11.

Языки: акитонский (может произносить и понимать только простые слова).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые пустыни, холмы или горы (Акитон).

Численность: одиночка.

Икешти — выносливая раса ящероподобных существ, обитающих среди пустынь и холмов Акитона, чей замысловатый жизненный цикл определяет сценарий развития их цивилизации. Физиология и психология икешти значительно изменяется при прохождении жизненных этапов: детства, юности, созревания и одного из трёх видов взросления.

Новорождённые икешти похожи на огромные рты, к которым прилагается маленькое исхудалое тельце. Детёныши икешти питаются любой органикой, которую найдут. По мере взросления их мозг развивается, они начинают обучаться основам речи и полезным навыкам у пастырей, направляющих их пищевые привычки в нужное русло. Некоторые выводки становятся живыми системами переработки пищевых

ИКЕШТИ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

отходов для больших поселений, в то время как другие обучаются питаться, сменяя пастбища и не нанося непоправимого ущерба местной биосфере. Оставленные же без присмотра детёныши ищут богатые органикой места и пожирают всё без разбора, словно стая саранчи.

Через 5 лет икешти вырастают до 3 футов в высоту и покидают пастырей, чтобы вести более осёдлый и цивилизованный образ жизни вместе с другими подрастающими сородичами разных возрастов. Эти икешти работают на краю цивилизации сообща, совершенствуя экономические, социальные и технологические навыки, и становятся торговцами, механиками или мусорщиками.

По прошествии 10–20 лет у икешти начинается время полового созревания. Они становятся жестокими и целеустремлёнными, а их разум затуманивается стремлением к борьбе и спариванию. В этот период икешти снова начинают усиленно питаться, отращивая новые шипы, когти и укрепляя чешую. Если им удаётся найти заинтересованного партнёра, они спариваются, откладывая и оплодотворяя большую кладку яиц, после чего вступают в смертельную схватку. Если победил самец, он становится пастырем, если самка — наставницей. Те икешти, кто так и не нашёл партнёра для спаривания, продолжают расти, становясь всё агрессивнее, и в конечном итоге утрачивают умственные способности и превращаются в отщепенцев.

Пастыри быстро восстанавливают былые знания и личность, но становятся флегматичнее и отчуждённее. Ими движет сильное желание воспитывать выводок молодых икешти. Они не отдают особого предпочтения собственным детёнышам и продолжают набирать новорождённых икешти в число подопечных, пока не достигнут предела возможностей. Иногда они даже убивают слабейших детёнышей, чтобы освободить место для более перспективного молодняка. Пастыри ведут одиночный образ жизни, всецело посвящая себя заботе о потомстве и поискам источников пищи для него.

Наставницы чувствуют инстинктивную потребность в обеспечении процветания общества икешти в целом. Некоторые объединяются в группы, подобно юным икешти, и живут сообща, но отдельные наставницы часто отправляются в странствия, стремясь прославить и обогатить свой народ.

Отщепенцами называют икешти, которые не смогли найти партнёра для спаривания и утратили личность под действием переполняющих их гормонов. Эти существа звероподобны и безрассудны, они помнят лишь обрывки языка и неспособны на что-то большее, нежели примитивные уловки. Отщепенцы живут ради убийств, сражений и поисков еды. Если икешти повстречают отщепенца, то постараются любыми способами убить его, чтобы это чудовище своим существованием не позорило народ.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Лвк, +2 Инт, –2 Мдр
ПЗ: 4

Размер и тип: икешти — гуманоиды небольшого размера с подтипом «икешти».
Выживание в пустынях: икешти может обходиться без воды трое суток + количество часов, равное значению его Выносливости, прежде чем ему придётся совершать проверку Выносливости для избежания несмертельного урона.
Прирождённый скалолаз: икешти получают лазание 15 футов.
Линька: икешти может сбросить часть кожи, чтобы получить бонус +4 к проверке Акробатики при освобождении от захватов, пут и обездвиживания. Линька является частью действия, необходимого для проверки.
Брызги крови: см. стр. 40. Икешти может применять эту способность один раз в день и ещё по одному разу за каждые 5 уровней персонажа.

КАЛО

ОХОТНИК НА АКУЛ КО 2 ОПЫТ 600

ГОВОРЯЩИЙ-С-ГЛУБИНОЙ КО 5 ОПЫТ 1600

ОХОТНИК НА АКУЛ КО 2

Опыт 600

Кало, солдат.

Нейтральное доброе среднее гуманоидное чудовище (подводный).

Иниц.: +4; **Восприятие:** слепозрение (звук) 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +7.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 22

ЭКБ: 16; **ККБ:** 17.

Стойкость +1; **Реакция** +3; **Воля** +5.

Устойчивость: холод 10.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 50 футов.

В ближнем бою: подводный тактический нож-звезда +8 (1d4 + 3 *Ко*).

Дистанционная: подводная автоматическая винтовка +10 (1d6 + 2 *Ко*) или осколочная граната I +10 (взрыв [1d6 *Ко*, 15 футов, СЛ 11]).

Атакующие способности: боевой стиль (коммандо), трёхмерная тактика.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +4; **Вын:** –1; **Инт:** +0; **Мдр:** +2; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +12 (+20 при плавании), Профессия (поэт) +7, Скрытность +12 (+16 в воде).

Черты: Упредительный выстрел.

Языки: всеобщий, кало.

Снаряжение: броня «Флибустьер» I, 2 осколочные гранаты I, подводная автоматическая винтовка с 50 патронами для длинноствольного оружия, подводный тактический нож-звезда.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая подводная (Кало-Махой).

Численность: одиночка, пара или отряд (3–10).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Трёхмерная тактика (Экс): охотники на акул обучены вести бой в трёх измерениях. Когда охотник на акул сражается под водой, в невесомости, в полёте и в любой другой ситуации, где может передвигаться не только в одной плоскости, он получает бонус +1 к проверкам атаки в каждом раунде, в котором перемещался, даже если это был осторожный шаг.

ГОВОРЯЩИЙ-С-ГЛУБИНОЙ КО 5

Опыт 1 600

Кало, мистик.

Нейтральное доброе среднее гуманоидное чудовище (подводный).

Иниц.: +3; **Восприятие:** слепозрение (звук) 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +11.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 57

ЭКБ: 17; **ККБ:** 17.

Стойкость +3; **Реакция** +4; **Воля** +9.

Устойчивость: холод 10.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 50 футов.

В ближнем бою: подводное тактическое копьё +8 (1d6 + 5 *Ко*).

Дистанционная: подводный зеро-пистолет класса «Изморозь» +10 (1d6 + 5 *Х*; крит.: ошеломление [СЛ 15]).

Атакующие способности: ползучие лианы (СЛ 15).

Псевдозаклинания мистика (УЗ 5):

Неограниченно — *связь разумов*.

Известные заклинания мистика (УЗ 5):

2 круг (3 в день) — *облако тумана*, *призыв существа*;

1 круг (6 в день) — *защитная оболочка*, *приказ* (СЛ 16), *удар по разуму* (СЛ 16);

0 круг (неограниченно) — *ступор* (СЛ 15), *телепатическое сообщение*.

Дарование: ксенодруид.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +3; **Вын:** +1; **Инт:** +0; **Мдр:** +5; **Хар:** +2.

Навыки: Выживание +11, Дипломатия +16, Мистицизм +16, Профессия (судья) +11, Скрытность +11 (+15 в воде).

Языки: всеобщий, кало; разговор с животными.

Снаряжение: простой лашунтский термокостюм, подводное тактическое копьё, подводный зеро-пистолет класса «Изморозь» с 3 аккумуляторами (20 зарядов в каждом).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая подводная (Кало-Махой).

Численность: одиночка или делегация (1 говорящий-с-глубиной и почётный караул из 3–6 охотников на акул).

Люди обычно сравнивают кало с летучими мышами из-за того, что те имеют тонкие перепонки между руками и ногами. На самом же деле эти крылоподобные образования являются плавниками, благодаря которым кало изящно и легко мчатся сквозь ледяные воды Кало-Махой, одной из лун Бреседы.

Кожа кало имеет сине-зелёный оттенок и местами прозрачна, а их выпуклые светящиеся глаза могут двигаться и фокусироваться независимо друг от друга.

Кало крайне цивилизованные и в целом мирные, поэтому они стали первыми из жителей лун, получившими независимость в рамках миров Соглашения, и теперь многие из их подводных городов, окружённых кораллами, оборудованы атмосферными отсеками для сухопутных сановников и экспатриантов, а на поверхности льда, покрывающего мировой океан, расположено множество торговых поселений. Кало призраками скользят сквозь тёмные океанские глубины и ориентируются в основном за счёт эхолокации, однако их города освещены множеством разноцветных огней, символизирующим художественные традиции этой расы.

У большинства кало есть хобби, связанное с наукой или изящными искусствами. Они не очень привязаны к традициям, но глубоко уважают собственную историю и называют детей и организации в честь событий и деятелей древности. Члены военных подразделений, к примеру, могут называться «охотниками на акул» несмотря на то, что они занимаются совсем другими вещами и название давно устарело. Некоторые кало по-прежнему следуют традициям, в частности, говорящие-с-глубиной могут общаться с обитателями глубин и даже управлять ими. В современном обществе мудрецы играют не такую важную роль, как в древности, однако к ним обращаются как к арбитрам или посредникам в случае возникновения споров общественного и государственного характера.

На суше кало не столь быстры, но их воины славятся спокойствием и точностью, особенно в условиях нулевой гравитации и под водой. Они используют криооружие против других рас, полагаясь на то, что естественные устойчивости защитят их от шальных выстрелов союзников.

Рост типичного кало 5,5 фута, а вес — 100 фунтов.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Лвк, +2 Мдр, –2 Вын

ПЗ: 2

Размер и тип: кало — гуманоидные чудовища среднего размера с подтипом «подводный», поэтому могут дышать только в воде.

Зрение кало: благодаря врождённым способностям к эхолокации и жизни в условиях недостаточного освещения кало получают слепозрение (звук) на расстоянии до 60 футов и сумеречное зрение.

Незаметные пловцы: кало получают бонус +4 к проверкам Скрытности, пока находятся в воде.

Перемещение кало: базовая скорость кало равна 20 футам, они получают скорость плавания 50 футов.

Устойчивость к холоду: кало обитают в холодной воде и получают устойчивость к холоду 5.

ПОДВОДНОЕ ОРУЖИЕ

Как и прочие жители водных миров, кало разработали собственные аналоги привычного нам оружия, предназначенные для использования под водой. Такое оружие обладает описанным ниже особым свойством и, как правило, стоит на 10% дороже.

Подводное: при использовании под водой оружие с этим свойством игнорирует штраф –2 к проверкам атаки и наносит полный урон.

КЕЙПИН

КЕЙПИН
КО 6
ОПЫТ 2 400

КЕЙПИН **КО 6**

Опыт 2 400

Нейтральный крупный волшебный зверь (подводный).

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 90

ЭКБ: 18; **ККБ:** 20.

Стойкость +10; **Реакция** +10; **Воля** +5.

АТАКА

Скорость: 40 футов, плавание 30 футов.

В ближнем бою: укус +14 (3d4 + 13 *Ко*).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Атакующие способности: челюстные придатки.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +2; **Вын:** +3; **Инт:** –4; **Мдр:** –1; **Хар:** –1.

Навыки: Акробатика +13, Атлетика +13 (+21 при плавании), Скрытность +18.

Прочие способности: амфибия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые болота.

Численность: одиночка или пара.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Челюстные придатки (Экс): на месте нижней челюсти кейпина располагается множество стебельков, которые обеспечивают существо зрением и пережёвывают пищу множеством крошечных ртов, похожих на миножьи. В качестве сопутствующего действия кейпин может отделить придатки (или прикрепить обратно те, что находятся рядом), чтобы они передвигались самостоятельно и передавали ему визуальную информацию. Если придаток удаляется от кейпина более чем на 100 футов, то немедленно погибает.

Сами по себе придатки практически безвредны, но, сгруппировавшись, могут представлять существенную угрозу. У кейпина достаточно придатков, чтобы создать сразу две такие группы. Отделённые придатки действуют на том же значении инициативы, что и кейпин, и разделяют с ним один набор действий. Каждая группа придатков имеет подводный подтип, является амфибией, обладает ночным зрением на расстоянии до 60 футов и сумеречным зрением, имеет 18 ПЗ, базовую скорость 20 футов и скорость плавания 15 футов. Группа придатков занимает пространство в 5 футов и обладает зоной досягаемости 5 футов. В качестве прочих параметров (КБ, модификаторы испытаний, бонусы навыков и так далее) используются параметры кейпина.

В качестве основного действия группа придатков может войти на клетку соседнего существа, не провоцируя внеочередной атаки с его стороны. Находясь на одной с существом клетке, придатки могут в качестве быстрого действия атаковать его (используя модификатор атаки и урон от укуса кейпина). На занимаемом существом пространстве может находиться не более одной группы придатков одновременно. Описанный способ атаки является для группы придатков единственным.

Если кейпин отделит все придатки, то сможет видеть только то, что видят они. Если все придатки уничтожены, а кейпин при этом выжил, он слепнет на 3 дня, после чего отращивает новые придатки, которые действуют обычным образом.

Кейпины — хитроумные хищники, обитающие в топях на множестве планет. Это крупные создания, напоминающие смесь волка и крокодила, но прежде всего они известны благодаря необычным отделяемым щупальцам, в которых находятся их рты и глаза. Эти стебельки могут ползать по земле и плавать в воде, как угри, удаляясь от своего «хозяина» на расстояние

КЕЙПИН
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

до 100 футов, что позволяет кейпину охотиться, буквально не сводя глаз со своей территории, и при этом держаться в укрытии, чаще всего под водой. Несмотря на то, что щупальца могут передавать кейпину информацию при помощи малоизученного экстрасенсорного способа, они достаточно слабы и перед схваткой либо возвращаются к хозяину, либо собираются в группы. Лишь глупец сунется в воду в болотах, где обитают кейпины, не убедившись прежде, что поблизости нет толстых червеподобных щупалец с крошечной пастью.

Кейпины населяют множество миров по всей галактике, но больше всего их встречается на планетах с обширными болотами, где в изобилии водится дичь. Вопреки распространённому мнению, кейпины вовсе не злые (их уму недоступно понимание морали), но они находятся в конце пищевой цепи и движимы лишь неутолимым голодом. Обычно кейпины каждые несколько дней съедают сырого мяса в половину собственного веса, обгладывая добычу десятками крошечных ртов, поэтому на многих мирах они полностью истребили целые виды медлительных млекопитающих, нелетающих птиц и неповоротливых амфибий. Ненасытность кейпинов, по всей видимости, служит причиной их одиночного образа жизни, хотя брачная пара и может охотиться на одном болоте. Как правило, эти существа живут несколько сотен лет или даже больше, но при нерегулярном питании впадают в спячку и могут годами лежать на илистом дне, пока не проснутся от сильного голода.

Биология кейпинов занимательна и ужасающа одновременно; учёные многих университетов и корпораций до сих пор не смогли установить, каким образом отделившиеся придатки общаются с хозяином. На волкоподобном теле кейпина нет ни глаз, ни рта — он видит и питается исключительно за счёт десятков толстых стебельчатых отростков, свисающих с выроста в нижней части их головы. На каждом придатке расположен красноватый глаз, а под ним — крошечный рот со множеством рядов острейших зубов. Пока придатки прикреплены к челюсти, кейпин кормится обычным образом, а щупальца передают питательные вещества через ямку, в которой они крепятся. Отделившись, щупальца могут передвигаться и охотиться самостоятельно. Они облепляют добычу, пожирают её плоть и возвращаются к телу кейпина. Прикрепившись обратно, придатки передают пережёванное мясо кейпину посредством ямок, после чего оно переваривается как обычно. Кейпины могут пить без участия придатков, впитывая воду непосредственно через ямки. Собственной пищеварительной системы у щупалец нет, поэтому им необходимо возвращаться к хозяину, чтобы насытить кровь питательными веществами. Достоверно неизвестно, является ли кейпин симбиозом двух зависящих друг от друга существ или примером необычной эволюции одного организма. Многие биологи считают, что кейпин управляет щупальцами при помощи некой неизвестной (и оттого необнаружимой) экстрасенсорной магии, другие же полагают, что нервная система кейпина полагается на квантовую запутанность и благодаря этому может работать на любом расстоянии. Как бы то ни было, многие корпорации не отказались бы узнать принцип моментальной и неотслеживаемой передачи информации.

Иногда в ходе особенно трудной охоты щупальца кейпина могут быть полностью уничтожены. В этом случае кейпин слепнет и не может питаться на протяжении 3 дней, пока новые придатки не отрастут. В этот период кейпин обычно прячется и старается избегать других живых существ, но если его вспугнуть или загнать в угол, он может впасть в бешенство и начать набрасываться на всё без разбора, но из-за слепоты куда менее опасен, чем обычно.

Большинство ксенобиологов полагает, что кейпины — инвазивный вид, завезённый откуда-то из Вескариума, о чём может свидетельствовать восхищение весков этими созданиями. Некоторые могущественные вески смогли приручить кейпинов в качестве питомцев и умышленно перевозили их на завоёванные миры. Тем не менее кейпины в массе своей обитают и на планетах, не имевших контактов с весками, так что они (или их подвиды), скорее всего, являют собой пример параллельной эволюции. Это предположение подтверждается разницей во внешних анатомических признаках и физиологии между кейпинами разных миров, поэтому не исключено существование ещё не открытых видов с совершенно иными способностями.

Обычный кейпин достигает 14 футов в длину и весит 1 500 фунтов.

КОСМОГОБЛИН

КОСМОГОБЛИН-УБИВАТОР
КО 1/3
ОПЫТ 135

КОСМОГОБЛИН-ГОЛОВАРЬ
КО 2
ОПЫТ 600

КОСМОГОБЛИН-УБИВАТОР КО 1/3

Опыт 135

Нейтральный злой небольшой гуманоид (гоблиноид).

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +3.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 6

ЭКБ: 11; **ККБ:** 12.

Стойкость +0; **Реакция** +2; **Воля** +2.

АТАКА

Скорость: 35 футов.

В ближнем бою: собачий тесак +0 (1d4 *Р*).

Дистанционная: нестабильный хламолазер +3 (1d4 *О*; крит.: поджигание 1d4).

Атакующие способности: ломастер.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +3; **Вын:** +0; **Инт:** +1; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Выживание +3, Инженерное дело +7, Компьютеры +7, Скрытность +7.

Языки: всеобщий, гоблинский.

Снаряжение: порванный лётный костюм, собачий тесак, нестабильный хламолазер с 1 аккумулятором (20 зарядов).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая

Численность: банда (4–12) или племя (13+ и 13+ не участвующих в бою, 1 головарь с КО 2–3 и 5–6 инопланетных питомцев).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ломастер (Экс): в качестве сопутствующего действия космогоблин может до начала своего следующего хода снять все штрафы, полученные одним предметом снаряжения из-за поломки. После этого предмет нельзя использовать в течение 10 минут (и он остаётся сломанным до тех пор, пока не будет починен).

Нестабильный хламолазер (Экс): лазерный пистолет космогоблина представляет собой мешанину из сломанных кусков пластика, подтекающих энергоячеек и тому подобного мусора. В остальном хламолазер аналогичен лазерному пистолету «Азимут», но его шаг дистанции всего 60 футов. Если при проверке атаки хламолазером выпадает натуральная 1, атакующий должен немедленно совершить проверку Инженерного дела со СЛ 18. При успехе хламолазер ломается. При провале оружие взрывается через 1d3 – 1 раунда, аналогично фугасной гранате I (взрыв [1d8 *Д*, 20 футов, СЛ 10]); результат 0 раундов означает, что хламолазер взрывается сразу же, — случайным образом определите угол клетки владельца, который станет центром взрыва. При метании шаг дистанции хламолазера аналогичен таковому у гранаты.

КОСМОГОБЛИН-ГОЛОВАРЬ КО 2

Опыт 600

Нейтральный злой небольшой гуманоид (гоблиноид).

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +7.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 24

ЭКБ: 14; **ККБ:** 15.

Стойкость +1; **Реакция** +3; **Воля** +5.

АТАКА

Скорость: 35 футов.

В ближнем бою: собачий тесак +6 (1d4 + 2 *Р*).

Дистанционная: нестабильный хламолазер +9 (1d4 + 2 *О*; крит.: поджигание 1d4).

Атакующие способности: ломастер, раздражающий визг.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +4; **Вын:** +1; **Инт:** +2; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Запугивание +12, Компьютеры +12, Пилотирование +7, Скрытность +12.

Языки: всеобщий, гоблинский.

Снаряжение: порванный эстексный комбинезон, собачий тесак, хламолазер с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: племя (1 и 13+ убиваторов, 13+ не участвующих в бою и 5–6 инопланетных питомцев).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ломастер (Экс): см. стр. 46.

Нестабильный хламолазер (Экс): см. стр. 46.

Раздражающий визг (Экс): в качестве основного действия космогоблин-головарь может издать мерзкий визг, нервирующий всех в радиусе 30 футов, кроме гоблиноидов. Каждое существо, провалившее испытание Воли со СЛ 13, становится сбитым с цели на 1d4 раунда. Существо, прошедшее испытание (вне зависимости от успешности), становится невосприимчиво к визгу этого головаря на 24 часа. Это эффект с дескрипторами «восприятие» и «разум».

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +4 Лвк, –2 Хар

ПЗ: 2

Размер и тип: космогоблины — гуманоиды небольшого размера с подтипом «гоблиноид».

Ночное зрение: космогоблины видят в темноте на расстоянии до 60 футов.

Быстрый: невзирая на размер, космогоблины очень быстры, их базовая скорость — 35 футов.

Ломастер: см. стр. 46.

Проныра: космогоблины получают бонус +2 (раса) к проверкам Выживания, Инженерного дела и Скрытности.

В гоблинских легендах говорится, что когда-то давным-давно племя очень смышлёных гоблинов пробралось на улетавший с Голариона звездолёт и попало на станцию «Авессалом».

Оказавшись на космической станции, гоблины быстро проникли в самые захудалые её районы и поселились в инженерных тоннелях. Со временем гоблины научились делать оружие и броню из найденных запчастей, но результаты их экспериментов имеют обыкновение взрываться при первом удобном случае.

Космогоблины время от времени угоняли звездолёты и в результате расселились по галактике, но нигде их нет столько, сколько на «Авессаломе», к великому облегчению других миров, знакомых с ними не понаслышке.

Из-за крайней плодовитости этих существ с момента прибытия первых гоблинов на «Авессалом» сменилось уже множество поколений. Из-за гравитационных флуктуаций, совершенно нового рациона и периодических утечек радиации космогоблины существенно отличаются от гоблинов Голариона. Они чуть умнее и способны инстинктивно разбирать технологические устройства и собирать нечто соответствующее их странным представлениям о прекрасном. Кроме этого, они стали пошустрее и, стянув оставленный без присмотра лазерный пистолет или планшет, юрко скрываются в ближайшей вентиляционной шахте.

Некоторые космогоблины продолжают поклоняться древним гоблинским героям-богам, частично приспособив своё вероучение к текущему положению дел, но большинство почитает Триединого, бога машин. Из-за врождённой склонности к использованию технологий (без какого-либо понимания принципов их действия) они пришли к выводу, что у Триединого есть для них особое предназначение. Некоторые даже верят в то, что он приведёт их на райскую свалку, где они каждый день будут находить что-то новенькое, что можно разобрать на части. Пока что ни Триединый, ни его церковь официально не признают фанатичных космогоблинов последователями.

Голарионские гоблины славились прожорливостью, каждый день съедая столько же, сколько весят сами, притом в представлении гоблина едой могло быть вообще всё мало-мальски съедобное. Космогоблинам на «Авессаломе» подобная роскошь могла только сниться, первое время они питались объедками и прочим мусором и в результате умерили аппетит, но по-прежнему тянут в рот всё, что не прикручено, — встретив незнакомый предмет, космогоблин с равной вероятностью попытается его либо съесть, либо разобрать. Если небольшой прибор сломался, то космогоблин вполне может искать поломку, засунув его в рот и хорошенько обмусолив.

Инстинктивная гоблинская ненависть и страх в отношении лошадей и собак также претерпели некоторые изменения. Теперь космогоблины называют любое неприятное им четвероногое существо (да и вообще что угодно похожей формы) «собакой» или «лошадью», в зависимости от размера. По этой же причине они называют своё грубое оружие ближнего боя собачьими тесаками; они схожи с охотничьими ножами, но некоторые предприимчивые племена научились делать микро- и ультрасеррейторные клинки. Ряд других племён предпочитает огненные винтовки и пистолеты, которые они называют «конежогами».

В анатомическом плане космогоблины несильно отличаются от голарионских сородичей (которых никто не видел уже несколько сотен лет). Космогоблины на несколько дюймов выше, а их красные глаза чуть темнее. Рост гоблина в среднем 3,5 фута, а вес — около 35 фунтов, причём основную его часть составляет голова.

КОСТОЕД

КОСТОЕД
КО 4
ОПЫТ 1200

КОСТОЕД **КО 4**

Опыт 1 200

Нейтральный крупный волшебный зверь.

Иниц.: +1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх на кости, сумеречное зрение; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 54

ЭКБ: 16; **ККБ:** 19.

Стойкость +8; **Реакция** +8; **Воля** +3.

АТАКА

Скорость: 60 футов.

В ближнем бою: укус +13 (1d6 + 7 *Ко* и 1 Вын).

Дистанционная: растворяющий плевок +10 (1 Вын).

Занимаемое пространство: 10 футов;
Зона досягаемости: 10 футов.

Атакующие способности: растворение костей.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +3; **Лвк:** +1; **Вын:** +3; **Инт:** –2; **Мдр:** +1; **Хар:** –1.

Навыки: Выживание +10, Скрытность +15.

Языки: касатский (не может говорить ни на одном языке).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые пустыни (Касат).

Численность: одиночка, пара или прайд (3–6).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Нюх на кости (Экс): обоняние костоеда улавливает запахи необходимых ему минералов. Он может унюхать природные залежи кальция, и у него слепое чутьё (запах) против существ, которые в течение последнего часа получили урон Выносливости от его атак.

Растворение костей (Св): при укусе костоед впрыскивает в жертву магический секрет, растворяющий минералы в её теле и разжижающий кости. Если атака укусом нанесла урон, она дополнительно наносит 1 урон Выносливости. Успешное испытание Стойкости со СЛ 13 нейтрализует эффект.

Растворяющий плевок (Св): в качестве основного действия костоед может плюнуть в жертву растворяющим кости секретом, совершив дистанционную атаку против ККБ одиночной цели, находящейся в пределах 30 футов. При попадании жертва должна пройти испытание Стойкости со СЛ 13 и при провале получает 1 урон Выносливости.

КОСТОЕД
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

КОСТЯНЫЕ ЦЕСТУСЫ (ПРОСТОЕ ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ)

ПРОЧЕЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Костяной цестус, простой	2	600	1d6 Ко	Кровотечение 1d4	Л	Аналоговое
Костяной цестус, обработанный	7	5 500	2d6 Ко	Кровотечение 1d6	Л	Аналоговое
Костяной цестус, внушительный	12	32 000	3d6 Ко	Кровотечение 2d6	Л	Аналоговое
Костяной цестус, грозный	17	230 000	8d6 Ко	Кровотечение 5d6	Л	Аналоговое

Костоеды, обитающие в пустынях и каменистых каньонах Касата, названы так неспроста. Основной рацион этих опасных хищников составляют кости, а при нападении на касат они, как правило, отрывают им голову и жадно пожирают кости черепа. Поглощая минералы, костоед отращивает на голове и спине крупные образования — нечто среднее между рогами и панцирем. Эти наросты состоят не только из кости и содержат кусочки отражающих материалов, образующие тысячи крошечных солнечных батарей, которые поставляют существу все остальные необходимые питательные вещества. По мере взросления костоеда наросты приобретают всё более и более сложную форму, увеличиваясь в размерах и позволяя запасать минералы на чёрный день. Секрет, выделяемый костоедами, способен разжижать минералы и позволяет зверю не только растворять кости добычи, но и добывать пропитание из окрестных скал.

У костоедов мускулистое тело и четыре толстые лапы с тупыми когтями, приспособленными для передвижения по камням и скалам. В задней части туловища расположена ещё одна пара конечностей, которые применяются не только для перемещения (совместно с передними лапами), что позволяет чудовищу свободно передвигаться в каменистой местности и лучше распределять вес на песчаных дюнах, но и для сдирания мяса с костей жертвы более острыми когтями. Благодаря особому строению зубов костоед может не только кусать добычу, но и впрыскивать в неё свой растворяющий секрет. Несмотря на внешнее сходство с рептилиями, эти существа во многом похожи на млекопитающих: они живородящи и обладают постоянной температурой тела.

С млекопитающими костоедов связывает не только схожая физиология, но и поведенческие особенности. Они крайне социальны и заботливы. Взрослые неродственные особи часто собираются в небольшие прайды, чтобы охотиться, выкапывать минералы и охранять друг друга во время отдыха. Нередки случаи, когда юный охотник, убивший одинокого костоеда, внезапно оказывался в окружении полудюжины его сородичей, дремавших до этого под песком, и погибал в неравной схватке. Самка костоеда обычно рожает одного или двух детёнышей и во время достаточно продолжительной беременности всё больше нуждается в пище и воде, поэтому целый прайд может охотиться и защищать источники воды, чтобы удовлетворить растущие потребности одной беременной самки. Костоеды могут растворять кости с момента появления на свет, но в течение первого года жизни охотятся крайне осторожно, пока не начнут отращивать роговой панцирь.

Костоеды, выросшие рядом с другими существами, часто вступают с ними в симбиоз и потому нередко перемещаются в окружении небольшой толпы падальщиков, подъедающей остатки их пищи и очищающей их наросты от паразитов. Особо крупные самцы становятся всё агрессивнее со временем и часто изгоняются из прайдов и теряют доступ к наиболее доступным источникам пищи. Несмотря на то, что расцвет сил этих одиночек уже миновал, они всё ещё крайне опасны, непредсказуемы и бесстрашно нападают на поселения в пустыне. Чтобы отогнать бушующее чудовище или победить его, иногда требуются совместные усилия сразу нескольких героев. Подобная схватка редко заканчивается без потерь или серьёзных ранений.

Древние касаты относились к костоедам со страхом и почитанием, считая их ужасными посланниками смерти, в основном из-за привычки костоеда отрывать голову жертвы, не трогая тело. В наши дни костоедов по-прежнему боятся, но гораздо лучше изучили. Касатские учёные досконально исследовали уникальные кристаллы, выращиваемые этими существами: именно они легли в основу технологий касат, связанных с солнечной энергией. С момента выхода касат в космос прошли тысячелетия, и за это время костоеды расселились по многим мирам из-за того, что касатские технологии иногда использовали их в качестве источника энергии, а некоторые другие расы разводили их в качестве охранных животных, экзотических питомцев или для охоты. Касаты, пустившиеся в долгое странствие на «Идари», также взяли на борт популяцию этих существ, но они тщательно охраняются: слухи о том, что некоторым костоедам удалось сбежать и поселиться в вентиляционных шахтах корабля, считаются полным вымыслом.

Длина обычного костоеда от головы до кончика хвоста составляет 14 футов, высота в холке — 6 футов (без учёта высоты их ветвистых наростов), а вес — в среднем более 1 000 фунтов.

КОСТЯНЫЕ ЦЕСТУСЫ

Несколько столетий назад касаты создали из костяных наростов костоеда простое оружие — боевые перчатки-цестусы. Они служили знаком отличия для самых умелых касатских воинов, а в наши дни современные оружейники дали им вторую жизнь в качестве костяных цестусов, хотя теперь они изготавливаются из высококачественных полимеров, а не костей. Благодаря вкраплениям минералов костяные цестусы обычно достаточно тёплые на ощупь, особенно после того как побывают на солнечном свету. Это простое одноручное оружие ближнего боя способно не только пробить броню противника, но и повредить жизненно важные органы.

КРОВНИК

КРОВНИК
КО 7
ОПЫТ 3200

КРОВНИК **КО 7**

Опыт 3 200

Нейтральный злой огромный волшебный зверь (холодный).

Иниц.: +2; **Восприятие:** слепозрение (температура) 60 футов; **Внимание** +14.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 107

ЭКБ: 19; **ККБ:** 21.

Стойкость +11; **Реакция** +11; **Воля** +6.

Защитные способности: быстрое исцеление 5; **Невосприимчивость:** холод.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +18 (2d6 + 12 Д, 1d6 Х и захват).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Атакующие способности: грудная клетка, холод.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +2; **Вын:** +4; **Инт:** +0; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +19 (+27 при лазании), Выживание +14, Запугивание +14.

Языки: верчитский (не может говорить ни на одном языке).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая холодная (Верчес).

Численность: одиночка, пара или клан (3–6).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Грудная клетка (Св): если в начале своего хода кровник удерживает в захвате существо размером не более крупного, он может в качестве основного действия совершить боевой манёвр захвата, чтобы попытаться втолкнуть существо в свою грудную клетку. Попав в грудную клетку, существо остаётся схваченным. В качестве ответного действия кровник может заставить находящееся в грудной клетке существо пройти испытание Стойкости со СЛ 15; при провале оно получает 1 урон Выносливости. Если существо в грудной клетке получило урон Выносливости, то кровник получает быстрое исцеление 5 (только на этот раунд); в приведённых параметрах предполагается, что в начале боя в клетке кровника находится небольшое животное со значением Выносливости 5 (при максимуме в 10). Одновременно в грудной клетке может находиться не более одного существа; если кровник пленил новое существо, он должен выпустить предыдущее (это не требует действий).

Холод (Св): тело кровника источает сильный холод. Любое существо, попавшее по кровнику естественным оружием или безоружным ударом либо получившее от него крушащий удар, получает 1d6 урона холодом. Существо, находящееся в захвате кровника, получает указанный урон в начале своего хода.

Кровники — жуткие создания, населяющие ледники, которые дрейфуют в морях Тёмной стороны Верчеса, лишённой солнечного тепла из-за состояния приливного захвата, в котором пребывает планета.

Ниже пояса кровники напоминают многоножек или других червеподобных членистоногих и достигают более 15 футов в высоту и 11 — в длину. Верхняя половина напоминает торс мускулистого гуманоида, из пустой груди которого выпирают несколько костяных отростков. Эта своеобразная грудная клетка распахивается подобно клыкастой пасти и захлопывается, когда кровник засовывает внутрь пойманную добычу. Затем из

КРОВНИК
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

стенок внутри клетки появляются тонкие щупальца-присоски, проникающие в кровеносную систему жертвы. Впрочем, кровник не просто кровосос: жертва нужна ему для поддержания жизнедеятельности и выступает в роли второго сердца. Он забирает из её крови питательные вещества, а метаболические процессы использует, чтобы получать тепло. Пойманная добыча может прожить несколько месяцев, пока кровник не вытянет из неё всё до последней капли и не выбросит безжизненные останки.

Если кровник долгое время голодает, он становится практически белым, а его хитиновый панцирь высыхает, расслаиваясь на тонкие волокна, — это позволяет лучше держаться на снегу и быть более незаметным. Сразу же после того, как кровнику удалось поймать добычу, панцирь возобновляет кровообращение и приобретает фиолетовый оттенок, а волокна опускаются и срастаются, превращаясь в гладкие пластины. Кровник сохраняет сытый вид на протяжении всего времени заключения жертвы и ещё несколько недель после этого.

Специфические особенности питания кровников приводят к тому, что разумные существа, обладающие хоть какими-то знаниями об этих волшебных зверях, либо убивают их при первой возможности, либо убегают. «Шерсть» голодного кровника слишком жёсткая и непригодная для использования, а мясо омерзительно на вкус, поэтому охота на этих существ не приносит никаких ценных трофеев. Благодаря этому популяция верчитских кровников остаётся стабильно немногочисленной на протяжении тысячелетий. Из-за обитания в суровых условиях и регулярной потребности в добыче кровники обычно живут поодиночке, но время от времени собираются в небольшие стаи, называемые кланами. Если добычи становится мало, кровники не нападают друг на друга, а мигрируют в более населённые области, порой бесстрашно рискуя для этого жизнью, — всё ради того, чтобы обновить кровь, текущую в их жилах.

Кровники бесполы и размножаются особым образом: в определённый момент вдоль хребта кровника появляется несколько маленьких шерстистых наростов. Биологи не смогли прийти к единому мнению касательно необходимых для этого условий: некоторые считают, что это результат повышения температуры, другие — что для репродуктивного процесса требуются особые вещества, содержащиеся в крови последней жертвы кровника. На протяжении нескольких месяцев наросты увеличиваются в размере (и шерстистости), пока не достигнут примерно фута в диаметре, после чего с хлюпаньем отваливаются, падают в снег и лёд и разворачиваются, превращаясь в маленьких кровников, жаждущих поймать свою первую добычу (маленьких животных или птиц). Для превращения детёныша в полноценную взрослую особь требуется меньше года.

Несмотря на ужасный вид и безжалостность, кровники — не просто звери и столь же умны, как большинство людей. Об этом часто забывают, так как кровники не используют инструментов и не горят желанием общаться с другими расами. «Желание», впрочем, понятие относительное: они понимают чужаков, но своего языка не имеют — говорить им просто незачем. Общение с сородичами происходит посредством действий, прикосновений и своеобразной интуиции, позволяющей предугадывать желания друг друга, возможно при помощи феромонов или других сигналов, не выявленных учёными.

Кровники обычно устраивают логово в каменистых или ледяных пещерах, обходя окрестности в поисках лёгкой добычи. В логове клана один из членов остаётся охранять пещеры и находящееся в них потомство, а охотники возвращаются, захватив для них пленников. Во время отдыха кровники наползают друг на друга, образуя большую кучу. Обескровленные останки жертв усеивают пол пещеры и постепенно исчезают под слоем снега и льда, поэтому следопыты быстро опознают логово клана кровников по огромному количеству костей, торчащих из земли и стен.

СЫВОРОТКА КРОВНИКА

Племена, живущие на Тёмной стороне, и смелые охотники на крупную дичь иногда выслеживают кровников, чтобы собрать их жизненные соки и приготовить *сыворотку кровника*, магическую жидкость, выпив которую можно защитить себя от холода и залечить раны. Самые известные изготовители этого снадобья — алхимики из числа Аскетов Нара, гениальных учёных-монахов, живущих в Твердыне Чистого Разума. Скрывшись за промёрзшими стенами, они фанатично стремятся понять и изменить основополагающий порядок Вселенной, полагая, что он отражается в кристаллической решётке льда и снега. Величайшие из монахов медитируют посреди ледяных пустошей без какой-либо защиты, замерзая и лишаясь возможности ухаживать за собой, но все прочие прибегают к помощи зелий, подобных той же *сыворотке кровника*, чтобы без страха и боли разгуливать под звёздным небом среди дрейфующих льдин, стараясь слиться воедино с холодом Вселенной.

СЫВОРОТКА КРОВНИКА — **5 УРОВЕНЬ**

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ ЦЕНА: 500 ВЕС: —

Сыворотка кровника изготавливается из редких алхимических реагентов и жизненных соков одноимённого чудовища. Выпив сыворотку, вы на 5 раундов получаете устойчивость к холоду 5 и восстанавливаете по 2 ПЗ за раунд в течение этого времени.

КСАРИК

КСАРИК
КО 4
ОПЫТ 1200

КСАРИК КО 4

Опыт 1200

Нейтральное крупное растение.

Иниц.: +1; **Восприятие:** слепое чутьё (запах) 30 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 52; **ПР:** 3

ЭКБ: 16; **ККБ:** 18.

Стойкость +8; **Реакция** +6; **Воля** +3.

Защитные способности: быстрое исцеление 2; **Невосприимчивость:** невосприимчивости растений.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 40 футов.

В ближнем бою: щупальце +12 (1d6 + 9 *Д* и усвоение адаптации).

Дистанционная: кислотный плевок +9 (1d4 + 4 *К*) или шип-дротик +9 (1d6 + 4 *Ко* и трупные споры).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Атакующие способности: усвоение адаптации.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +1; **Вын:** +3; **Инт:** –3; **Мдр:** +1; **Хар:** –1.

Навыки: Акробатика +10, Атлетика +15 (+23 при лазании), Выживание +10.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: умеренные или тёплые леса (Кастровель).

Численность: одиночка, стая (2–5) или заросли (6–11).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кислотный плевок (Экс): в качестве основного действия ксарик может один раз за каждые 1d4 раунда выплюнуть сгусток кислоты в цель в пределах 60 футов.

Усвоение адаптации (Св): каждый раз, когда ксарик наносит урон живому существу щупальцем, он перенимает часть его генетического кода и психических волн, чтобы временно перестроить своё тело и разум по его образу и подобию. Это позволяет ксарику на 1 минуту получить одну из следующих способностей (если она есть у цели): дыхание под водой, ночное зрение (до 60 футов), слепое чутьё (до 60 футов), слепозрение (до 60 футов), скорость плавания (до 40 футов), полёта (до 40 футов и манёвренность вплоть до средней) или рытья (до 40 футов), СУ (до 5/—) или устойчивость к одному типу энергии (не более 20). Также ксарик вместо этого может получить способность понимать до трёх известных цели языков (но не говорить на них), умения цели обращаться с оружием (ксарик может использовать двуручное оружие, держа его щупальцами) или заменить тип урона кислотного плевка на любой из типов энергетического урона сверхъестественной атаки цели. Ксарик может поддерживать не более одной адаптации одновременно, при получении новой адаптации предыдущая перестаёт действовать. Ксарик может потратить 1 ПР, чтобы увеличить длительность действия продолжительной адаптации на 8 часов, а также потратить 1 ПР, чтобы получить вторую адаптацию и поддерживать две адаптации одновременно.

Шип-дротик (Экс): ксарик может совершить дистанционную атаку, выстрелив одним из своих шипов. Шаг дистанции атаки — 100 футов, она наносит колющий урон и подвергает цель воздействию трупных спор.

ТРУПНЫЕ СПОРЫ

Тип: болезнь (ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 13.

Трек: соматическая болезнь; **Частота:** 1 в день.

Эффект: когда заражённое существо достигает стадии «в коме», из его плоти выбираются и уползают прочь 1d10 + 10 миниатюрных ростков ксарика. После этого болезнь прекращается, а жертва получает по 1 колющему урону за каждый росток.

Лечение: 2 испытания подряд.

КСАРИК
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

Далёкие предки кастровельских ксариков были неразумными живыми растениями, кормившимися падалью и растившими в трупах свои семена, и едва ли представляли существенную угрозу другим видам. В ходе многотысячелетнего противостояния между формианами и лашунтами прародители ксариков постоянно попадали под действие псионической энергии, и за несколько десятилетий до заключения мира между двумя сторонами растения начали демонстрировать зачатки разума и охотничьи инстинкты. Всего через несколько поколений ксарики начали охотиться стаями, стали гораздо коварнее и получили сверхъестественную способность перенимать силы противника.

Типичный ксарик — 12-футовое четвероногое существо, состоящее из плотной растительной материи, включающей крайне нетипичные ткани: мощные сухожилия, внутренний древесный каркас, выступающий в роли скелета, и гибкие лигниновые листы, служащие своего рода бронёй. Огромная голова обрамлена по меньшей мере дюжиной щупалец, за которыми скрывается недоразвитый ротовой аппарат. Стебельчатые глаза выступают по обеим сторонам головы: это обеспечивает широкий обзор, но не позволяет существу видеть цель, находящуюся прямо перед ним. Чтобы скомпенсировать этот недостаток, щупальца ксарика покрыты множеством необычных органов чувств: одни различают запахи, в то время как другие реагируют на движение и изменение освещения.

Изначально ксарики занимали нишу между редуцентами и падальщиками и потому способны находить падаль по запаху и усваивать каждый кусочек гниющей плоти. Тело ксарика непрерывно производит несколько различных кислот, помогающих приводить пищу в более удобоваримый вид, современные ксарики часто используют эти кислоты для самозащиты и охоты. Спины и ноги этих растений усеяны многочисленными шипами. Ботаники утверждают, что они служили для самозащиты ещё во времена, когда ксарики были малоподвижными существами и находились ближе к началу пищевой цепи. Сейчас же ксарики используют эти шипы для размножения, стреляя ими в живых существ и заражая их спорами, вырастающими в зародыш ксарика, который питается жертвой и через несколько дней прорывает себе путь наружу. Споры опыляются во время процесса, напоминающего спаривание двух ксариков: семена обоих участников оплодотворяются и сохраняют жизнеспособность на протяжении нескольких месяцев.

Самой опасной способностью ксариков является, без сомнения, возможность извлечения и поглощения генетического материала других существ, позволяющая временно имитировать их возможности. Исследования показывают, что это свойство связано с физиологией этих существ, но в то же время представляет собой зачаточную экстрасенсорную способность, позволяющую адаптировать тело в соответствии с забранным генетическим образцом. Большая часть этого материала внутри растения теряет стабильность, поэтому адаптация редко держится более минуты, самое большее — несколько часов. Тем не менее некоторое количество чужеродной ДНК остаётся в организме, а это значит, что родители способны передать более слабые варианты присвоенных способностей потомству.

Из-за стремительной эволюции ксарики на Кастровеле заняли многие негостеприимные экологические ниши, быстро вытеснили другие виды и даже послужили причиной вымирания некоторых из них, в результате чего большая часть лашунт считает их экологической угрозой, но ксенобиологи выступили против их полного истребления, по крайней мере до тех пор, пока они не будут должным образом изучены, — особенно в свете того, что ксарики начали демонстрировать первые признаки наличия культуры.

Самым примечательным подтверждением культурного развития ксариков является их привычка напевать ритмичные мелодии при приближении друг к другу. Учёным ещё предстоит понять цель этих песен, так как пока все попытки определить, несут ли они какой-то смысл, не принесли результатов. Более того, все усилия воспроизвести эти звуки лишь злили ксариков, которые, по всей видимости, были оскорблены подобным поведением. Судя по всему, звуки исходят не из определённого отверстия, а производятся кожей этих существ. Противники сохранения вида считают это доказательством того, что звуки издаются неосознанно, а для их оппонентов не имеет значения, откуда исходит песня.

АДАПТИВНАЯ СЫВОРОТКА

Небольшая группа учёных, посвятившая бесчисленные часы изучению адаптации ксариков, разработала формулу сыворотки, которая при употреблении позволяет частично воспроизвести эту способность. Магическая сыворотка вносит изменения на генетическом уровне, позволяя лучше противостоять энергетическим атакам.

АДАПТИВНАЯ СЫВОРОТКА Уровень варьируется

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ВЕС
ТИП 1	4	350	–
ТИП 2	8	1 500	–
ТИП 3	12	5 500	–

Доза *адаптивной сыворотки* состоит из небольшого количества плоти ксарика (обычно кончика одного из щупалец), погружённого в слабый спиртовой раствор. Сыворотка действует в течение часа после употребления. Перед тем как вам впервые в течение этого времени должны нанести энергетический урон, вы немедленно получаете устойчивость к этому типу энергии до истечения длительности действия сыворотки или до тех пор, пока не отдохнёте 10 минут для восстановления ПЖ (смотря что раньше). Величина устойчивости зависит от сыворотки: *адаптивная сыворотка (тип 1)* даёт устойчивость 5, *адаптивная сыворотка (тип 2)* даёт устойчивость 10, а *адаптивная сыворотка (тип 3)* даёт устойчивость 15.

КЬЁКОР

КЬЁКОР
КО 20
ОПЫТ 307 200

КЬЁКОР КО 20

Опыт 307 200

Хаотичный злой колоссальный волшебный зверь.

Иниц.: +6; **Восприятие:** слепое чутьё (мысли) 120 футов, чутьё на толпы; **Внимание** +34.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 485

ЭКБ: 35; **ККБ:** 37.

Стойкость +23; **Реакция** +19; **Воля** +21.

Устойчивость: огонь 30, холод 30.

АТАКА

Скорость: 100 футов, плавание 100 футов.

В ближнем бою: укус +35 (4d12 + 29 *Ко*), или удар когтями +35 (4d12 + 29 *Р*), или крушащий удар +35 (8d6 + 29 *Д*).

Мультиатака: укус +32 (4d12 + 29 *Ко*), 2 удара когтями +32 (4d12 + 29 *Р*), крушащий удар +32 (8d6 + 29 *Д*).

Занимаемое пространство: 60 футов; **Зона досягаемости:** 60 футов.

Атакующие способности: очарование жертв, разрушение строений.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +9; **Лвк:** +6; **Вын:** +12; **Инт:** +6; **Мдр:** +5; **Хар:** +4.

Навыки: Выживание +34, Запугивание +39, Проницательность +34.

Языки: всеобщий, древнедэймалканский.

Прочие способности: дыхание под водой.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Дэймалко).

Численность: одиночка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Очарование жертв (Св): сила, с которой кьёкор разрушает здания, пробуждает необычные древние энергии, влияющие на разум. Когда кьёкор атакует строение, все существа с модификатором Интеллекта –3 и выше, находящиеся в пределах 100 футов, должны пройти испытание Воли со СЛ 25 и при провале оказываются в шоке, пока кьёкор продолжает атаковать здание или любое другое существо в пределах 100 футов. Всякий раз, когда шокированная жертва видит, как кьёкор атакует существо, она может пройти испытание повторно. Если кьёкор атакует шокированное существо, эффект шока немедленно прекращается. Это эффект с дескрипторами «разум» и «ужас».

Разрушение строений (Экс): экзоскелет кьёкора куда прочнее большинства металлов, поэтому колосс запросто может сметать здания. Естественное оружие кьёкора игнорирует твёрдость строений, если только они не сделаны из адамантинового сплава или более твёрдого материала — в таком случае игнорируется только половина твёрдости.

Чутьё на толпы (Св): крупные скопления разумных существ в восприятии кьёкора выглядят словно маяк во тьме. Кьёкор способен чувствовать группы разумных существ численностью от 2 000 и более, собравшиеся в одном поселении в пределах 5 миль. Способность не позволяет определять точное количество существ, но кьёкор может точно определить, где скрываются разумные существа и где их больше всего.

Кьёкоры — один из самых распространённых видов колоссов, разгуливающих среди руин на разрушенной планете Дэймалко (подробнее об этом можно прочесть на стр. 465 *«Основной книги правил»*). Эти жуткие двуногие титаны настолько огромны, что несколькими взмахами массивных когтистых лап могут разрушить целый городской квартал, и, судя по всему, для этого они и приспособлены... или были созданы.

КЬЁКОР
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

БРОНЕКОСТЮМ «КЬЁКОР» (ТЯЖЁЛАЯ БРОНЯ)

МОДЕЛЬ БРОНИ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ЭКБ	ККБ	МАКС. ЛВК	ШТРАФ ЗА БРОНЮ	СКОРОСТЬ	УЛУЧШЕНИЯ	ВЕС
Бронекостюм «Кьёкор» I	2	800	+2	+4	+3	–1	–5 футов	1	1
Бронекостюм «Кьёкор» II	6	4 820	+8	+10	+4	–1	–5 футов	3	1
Бронекостюм «Кьёкор» III	10	17 100	+13	+16	+4	–2	–5 футов	3	1
Бронекостюм «Кьёкор» IV	14	76 000	+17	+19	+5	–2	–5 футов	4	1
Бронекостюм «Кьёкор» V	18	371 000	+23	+24	+5	–2	–5 футов	6	1

Кьёкоры — исполины, покрытые экзоскелетом из броневых пластин, из сочленений между которыми они могут выпускать сотни извивающихся языкообразных отростков. Эти щупальца применяются лишь время от времени, в тех редких ситуациях, когда колоссу требуется мелкая моторика (хотя, возможно, предназначены они не только для этого). Зазубренные клешни на руках не могут схватить что-либо размером меньше каменной глыбы, поэтому почти всегда используются по назначению, чтобы пронзать и сокрушать. У кьёкоров толстый, хорошо защищённый бронёй череп с неестественно вытянутым подбородком, крошечные глаза, посверкивающие из огромных впадин, и острые наросты, возвышающиеся на голове, будто зубастая корона. Обычно рост кьёкора составляет примерно 150 футов, вес — более 40 000 000 фунтов.

Большинство дэймалканцев, осмелившихся выйти на поверхность планеты, видели издалека хотя бы одного кьёкора, но только немногие храбрецы и герои приближались к нему. Большая часть информации об этих колоссах происходит из множества поспешно нацарапанных, измазанных кровью записей, сделанных в период Пробуждения (катаклизма планетарного масштаба, в результате которого кьёкоры и прочие колоссы сбросили оковы сна и поднялись из глубин океанов). Судя по этим записям, кьёкоры обладают способностью чуять крупные скопления гуманоидов на невероятно больших расстояниях и сковывать разум жертв страхом, пока чудовище упивается разрушением целых городов. Из-за этой способности всё население остаётся во власти чудовищ, и, судя по всему, именно из-за неё планета так быстро была опустошена в период Пробуждения. По слухам, кьёкоры способны говорить, но никто из ныне живущих не слышал их голоса.

Цель кьёкоров — места скопления людей, и они с равным удовольствием рушат здания и хватают крохотных гуманоидов на закуску, упиваясь их страхом. Монстры ужасно прожорливы, но доподлинно неизвестно, что именно поддерживает их существование — мясо или причиняемые разрушения. Кьёкоры демонстрируют неожиданно высокий интеллект и чрезвычайно независимы. Время от времени они даже вступают с другими колоссами в яростную схватку, стирая с лица земли целые районы.

Среди жителей миров Соглашения ходят слухи об элитных отрядах дэймалканских охотников на колоссов, которым удавалось одолеть кьёкоров и извлечь невероятные богатства из их тел. Однако, учитывая историю этих существ, правдивость подобных заявлений сомнительна.

БРОНЕКОСТЮМ «КЬЁКОР»

Некоторые осмеливаются организовывать походы в пустоши Дэймалко с целью сбора блестящих оболочек, время от времени сбрасываемых кьёкорами с их корон при линьке. Размеры этих оболочек огромны, и требуется немало усилий, чтобы распилить их на пластины, используемые для создания доспехов. Несмотря на сложности и опасности, которым подвергаются собиратели, такие бронекостюмы пользуются спросом по всей Вселенной, что делает их изготовление и сбор материалов для них делом весьма выгодным.

Доспехи из пластин кьёкора крепкие и удивительно лёгкие для своих размеров, а пористая структура позволяет легко устанавливать различные модификации и улучшения по усмотрению владельцев. Низкокачественные бронекостюмы изготавливаются из множества мелких фрагментов, и их низкая цена компенсирует меньшую прочность. Высококачественные доспехи сконструированы целиком из гладких, идеально подогнанных друг к другу блестящих пластин, что обеспечивает практически несравненную защиту, но несколько ограничивает подвижность носителя.

ЛИЧИНКА СВЕРХНОВОЙ

ЛИЧИНКА СВЕРХНОВОЙ РАНГ 8

ЛИЧИНКА СВЕРХНОВОЙ — РАНГ 8

Нейтральный огромный звездолёт, аберрация.

Скорость: 6; **Манёвренность:** плохая (поворот 3).

КБ: 22; **ЗН:** 20.

ПЗ: 200; **ПП:** 5; **КП:** 40.

Щиты: средние 100 (нос 25, левый борт 25, правый борт 25, корма 25).

Орудия (нос): щупальца +12 (4d4 и иммобилизация), излучатель частиц +12 (8d6, шаг дистанции 20 гексов).

Орудия (левый борт): тяжёлая лазерная пушка +12 (4d8, шаг дистанции 10 гексов).

Орудия (правый борт): тяжёлая лазерная пушка +12 (4d8, шаг дистанции 10 гексов).

Орудия (корма): тяжёлая лазерная пушка +12 (4d8, шаг дистанции 10 гексов).

Навыки: Инженерное дело +16 (8 пунктов), Пилотирование +20 (8 пунктов).

Реактор: сердце личинки сверхновой (250 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** нет; **Оснащение:** броня (тип 6), защита (тип 5); **Отсеки расширения:** нет.

Прочие способности: живой звездолёт, недышащий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любой вакуум.

Численность: одиночка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Живой звездолёт (Экс): личинка сверхновой — живое существо, но из-за огромных размеров действует как звездолёт и может вступать только в космический бой. Она лишена экипажа, но может совершать действия бортинженера, бортстрелка и пилота (по одному действию для каждой роли на соответствующем этапе), используя указанные выше бонусы. В блоке параметров уже учтены модификаторы размера, скорости и манёвренности. Считается, что БМА личинки равен +8, а в Инженерное дело и Пилотирование вложено по 8 пунктов навыков. При получении личинкой критических повреждений сверьтесь с таблицей ниже. Мозг личинки не получает критических состояний.

D%	СИСТЕМА	ЭФФЕКТ
1–30	Орудия	Случайным образом выберите один из секторов, в котором установлены орудия. Состояние применяется ко всем действиям бортстрелка, использующим орудия этого сектора.
31–60	Двигатели	Состояние применяется ко всем действиям пилота.
61–90	Сердце	Состояние применяется ко всем действиям бортинженера, за исключением временного ремонта или поддержания работоспособности сердца.
91–100	Мозг	В течение следующего раунда каждое совершённое личинкой сверхновой действие с вероятностью 25% закончится провалом.

Щупальца (Экс): огромные щупальца, расположенные в носовом секторе личинки, с лёгкостью могут схватить звездолёт и удерживать его на месте, делая его лёгкой мишенью для излучателя частиц. Атаковать щупальцами можно только звездолёты размером не менее крупного и только если они находятся в носовом секторе личинки на соседнем с ней гексе. Если атака наносит урон ПЗ цели, звездолёт не может перемещаться до тех пор, пока пилот в качестве своего действия на этапе командования не пройдёт проверку Пилотирования со СЛ 27. Пока корабль схвачен щупальцами, он получает штраф –2 к КБ и ЗН.

ЛИЧИНКА СВЕРХНОВОЙ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

Личинки сверхновой, обитающие в космосе, встречаются крайне редко. Огромные тела этих существ состоят из кремния и прочной, напоминающей сталь плоти. Они питаются космической радиацией, а причины их перемещения остаются загадкой для учёных. Никто не знает, как они появились и как долго могут прожить. Существуют записи, которые намекают на то, что в конце жизненного цикла личинки сверхновой проходят разрушительное преображение, в результате которого превращаются в новую звезду. Этот феномен был назван «рождением звезды», хотя никому из ныне живущих смертных не доводилось наблюдать его воочию. Считается, что в результате этого феномена ближайшие планеты, скорее всего, просто сгорают дотла, а те, что находятся подальше, претерпевают необратимые изменения климата.

В большинстве своём эти существа достаточно мирные и зачастую реагируют на внешние раздражители непонятным для нас образом. Однако, если её разозлить, личинка сверхновой легко может обратить в прах небольшие звездолёты: кристаллические образования на её теле могут преобразовывать внутренний электрический ток в энергетические пучки, подобные лучам лазерной пушки. Их странная физиология также позволяет создавать энергетические щиты, но природа этого феномена может быть и отчасти магической.

ВЗРОСЛАЯ ЛИЧИНКА СВЕРХНОВОЙ

Приведённый блок параметров относится к личинке сверхновой в ранней стадии развития (хотя даже юная личинка может быть старше многих цивилизаций). Более взрослые личинки могут вырасти до колоссальных, в масштабах звездолётов, размеров, превосходя величиной даже мощнейшие боевые крейсеры. Настолько огромные личинки сверхновой — противники куда более высокого ранга, их вооружение, по сути, аналогично сверхтяжёлым орудиям.

РОЖДЕНИЕ ЗВЕЗДЫ (КО 14)

В редких случаях рождение звезды может случиться в опасной близости от обитаемой планеты или стационарной космической станции — обычно это происходит, если личинка сверхновой больна или подверглась некоему негативному воздействию со стороны. Этот процесс не мгновенный, но всё равно не даёт достаточно времени для эвакуации целой планеты или плотно населённой станции на достаточно безопасное расстояние (по меньшей мере несколько сотен тысяч миль). Шанс, однако, есть. Если у группы искателей приключений хватит смелости, чтобы пройти множество трудных испытаний, они могут остановить этот процесс.

Во время превращения личинка сверхновой неподвижна и её защитные механизмы отключены. Бесстрашная команда звездолёта может приблизиться к личинке и «взять её на абордаж», забравшись в одно из терморегуляционных отверстий, расположенных в спинной части. Для превращения в звезду личинке сверхновой нужна высокая температура, и эти отверстия закрыты, но их можно вскрыть (у крышки 240 ПЗ и твёрдость 25) или выбить (проверка Силы со СЛ 40). Из-за непроизвольных мышечных сокращений отверстие вновь закроется через 3d4 раунда.

Попав внутрь, героям придётся пройти по запутанным ходам внутренностей личинки, превозмогая растущие температуры и радиацию. Совершив проверку Биологических наук со СЛ 30, персонажи смогут отыскать путь к сердцу личинки за 2d6 + 7 минут (каждая последующая попытка занимает на 1d6 минут дольше). Пока герои находятся внутри, они каждую минуту должны проходить испытание Стойкости со СЛ 20 и при провале получают 10 урона огнём. Для предотвращения превращения сердце личинки сверхновой необходимо «отключить» при помощи шести успешных проверок со СЛ 36 (Биологические науки, Инженерное дело и Мистицизм в любом сочетании). Находящийся в сердечном отсеке персонаж попадает в область повышенной радиации; вне отсека радиационного излучения нет.

Если этот сложнейший техномагический процесс удаётся прервать, личинка погибнет, но не взорвётся, если её не вернуть к жизни, что вполне возможно, но требует проведения могущественного магического ритуала или сложной технологической операции.

МАРАКОЙ

МАРАКОЙ-ОХОТНИК КО ½ ОПЫТ 200

МАРАКОЙ-ШАМАН КО 8 ОПЫТ 4 800

МАРАКОЙ-ОХОТНИК КО ½

Опыт 200

Нейтральный добрый средний гуманоид (маракой).

Иниц.: +4; **Восприятие:** слепое чутьё (звук) 30 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +4.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 13

ЭКБ: 10; **ККБ:** 12.

Стойкость +2; **Реакция** +1; **Воля** +2.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: тактическое копьё +6 (1d6 + 2 *Ко*).

Дистанционная: электровинтовка +3 (1d6 *Э*, несмертельный).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +0; **Вын:** +3; **Инт:** +0; **Мдр:** +1; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +4 (+12 при лазании), Выживание +9, Скрытность +4.

Языки: всеобщий, маракой.

Снаряжение: тактическое копьё, электровинтовка с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Марата).

Численность: одиночка, охотничья группа (2–4) или боевой отряд (4–12 и 1 маракой-шаман).

МАРАКОЙ-ШАМАН КО 8

Опыт 4 800

Маракой, мистик.

Нейтральный добрый средний гуманоид (маракой).

Иниц.: +0; **Восприятие:** слепое чутьё (звук) 30 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +16.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 105; **ПР:** 4

ЭКБ: 19; **ККБ:** 20.

Стойкость +7; **Реакция** +7; **Воля** +11.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: копьё «Страж» +15 (2d6 + 9 *Ко*).

Дистанционная: копьё «Страж» +13 (2d6 + 9 *Ко*).

Псевдозаклинания мистика (УЗ 8):

Неограниченно — *связь разумов, телепатическая связь.*

Известные заклинания мистика (УЗ 8):

3 круг (3 в день) — *мистическое исцеление, рассеивание магии;*

2 круг (6 в день) — *взрыв силы* (СЛ 19), *избавление, низшее восстановление, причинение боли* (СЛ 19);

1 круг (неограниченно) — *низшее избавление, приворот (гуманоид)* (СЛ 18).

Дарование: целитель.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +0; **Вын:** +4; **Инт:** +1; **Мдр:** +6; **Хар:** +2.

Навыки: Дипломатия +16, Медицина +21, Мистицизм +21.

Языки: всеобщий, маракойский.

Прочие способности: клятва целителя, кровные узы (8 ПЗ), проведение исцеляющей энергии (6d8).

Снаряжение: Т-костюм II, копьё «Страж».

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Марата).

Численность: одиночка или боевой отряд (1 и 4–12 маракоев-охотников).

Маракои — коренные обитатели Мараты, одной из лун Бреседы. До недавних пор они считались примитивным народом, но благодаря межпланетной торговле быстро развились технологически, хотя всё ещё придерживаются многих традиций предков. Маракои немного выше людей, а их тела покрыты шелковистой шерстью, которая, будто тысячи крохотных антенн, передаёт звуки их чувствительной коже. Обезьяньи хвосты маракоев настолько цепкие и ловкие, что с их помощью можно производить сложные манипуляции с предметами.

Из-за сложных родственных связей и множества полов маракои существенно отличаются от прочих рас. Большая часть гуманоидов, населяющих миры Соглашения, двупола, в то время как у маракоев целых семь разных полов,

каждый из которых играет отдельную роль в репродуктивном процессе. Илша, куша и суша (что можно перевести примерно как «земной отец», «небесный отец» и «водный отец» соответственно) передают свою часть генетического материала уйше («делителю»). Вскоре после этого уйша передаёт эмбрион маракоя клше («носителю»), вынашивающему плод до конца срока. Новорождённый детёныш передаётся мешe («колыбели») — сумчатому маракою, который носит его в сумке и нянчит всё время до окончания вскармливания. Самый необычный пол — зиша («посредник»). Зиши не принимают непосредственного участия в процессе размножения, но их присутствие необходимо, поскольку они каким-то образом также передают растущему маракою элементы своего генетического кода. Моногамные браки и тому подобные традиции маракоям неведомы, и несмотря на поток информации с других миров, большая часть считает подобные идеи странными или забавными.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Вын, +2 Мдр, –2 Лвк
ПЗ: 5

Размер и тип: маракои — гуманоиды среднего размера с подтипом «маракой».
Сумеречное зрение: маракои видят при низком уровне освещённости так же хорошо, как и при среднем.
Древолаз: маракои получают скорость лазания 20 футов.
Прирождённый охотник: маракои получают бонус +2 (раса) к проверкам Выживания.
Слепое чутьё: маракои воспринимают звук кожей, а не ушами и получают слепое чутьё (звук) на расстоянии до 30 футов.
Цепкий хвост: хвост маракоя настолько ловкий, что ни в чём не уступает руке, поэтому им можно что-то держать или использовать. Это позволяет иметь наготове больше предметов, но количество совершаемых атак не увеличивается.

В культуре маракоев с глубочайшим уважением относятся к жизни и институту семьи. Потеря нескольких соплеменников может лишить всё племя возможности размножаться, поэтому каждую жизнь необходимо ценить и защищать. Правило остаётся неизменным и для других форм жизни, за каждой охотой следует ритуальное чествование поверженной жертвы. Практически все маракои считают себя членами одной большой семьи, поэтому межплеменные разногласия редко заканчиваются смертоубийством. Тем не менее из-за большого разнообразия хищников на Марате маракоев-воинов достаточно много, и все они крайне хорошо обучены, ведь это необходимо для защиты племени. Маракои последних поколений начали работать на других мирах в качестве наёмников, и это внесло существенный разлад в их общество: кто-то убеждён, что в этом нет ничего плохого (по крайней мере до тех пор, пока маракои не убивают друг друга), а другие считают работу по найму неприемлемой для благородных стражей. Тем не менее даже маракои-наёмники не забывают о традиционном понимании чести и проводят ритуалы, чтобы почтить павших друзей и врагов.

Многие маракои бережно хранят древние обычаи охотников и собирателей, и некоторые племена всё ещё обитают в пещерах на склонах скал или бревенчатых общих домах глубоко в лесных зарослях, довольствуясь лишь самыми базовыми технологическими удобствами. Другие всё ещё пасут стада ящеров на каменистых равнинах, но всё же используют современное оружие и транспортные средства. Некоторая часть маракоев стремится к индустриализации, и за последние годы им удалось построить впечатляющие городские поселения, где они добывают и продают на экспорт природные ресурсы планеты, нарушая тем самым традиционный, первобытно-общинный подход к собственности. Между различными группами нарастает напряжение, и многие маракои опасаются непоправимого раскола общества.

НЕКРОВИТ

НЕКРОВИТ
КО 13
ОПЫТ 25 600

НЕКРОВИТ КО 13

Опыт 25 600

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепозрение (жизнь) 60 футов; **Внимание** +23.

Аура: аура утомления (30 футов, СЛ 21).

ЗАЩИТА **ПЗ:** 186; **ПР:** 5

ЭКБ: 29; **ККБ:** 30.

Стойкость +12; **Реакция** +12; **Воля** +18.

Защитные способности: быстрое исцеление 10, возрождение (1d8 дней); **Невосприимчивость:** невосприимчивости нежити, холод, электричество.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов (Св, средняя манёвренность).

В ближнем бою: *эоксийский терзающий посох* +20 (6d4 + 13 Д; крит.: *причинение боли* (СЛ 21)).

Дистанционная: лазерный пистолет «Перигелий» +22 (4d4 + 13 О; крит.: поджигание 2d4).

Атакующие способности: повелитель нежити.

Известные заклинания (УЗ 13; дистанционная атака +22):

5 круг (3 в день) — *вытягивание тепла* (СЛ 24), *удар по разуму* (СЛ 24);

4 круг (4 в день) — *дверь в пространстве*, *истощение*, *кислотный туман* (СЛ 23), *паралич (чудовище)* (СЛ 23);

3 круг (неограниченно) — *огненный взрыв* (СЛ 22), *рассеивание магии*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +3; **Вын:** —; **Инт:** +8; **Мдр:** +4; **Хар:** +6.

Навыки: Блеф +28, Инженерное дело +28, Компьютеры +28, Мистицизм +28, Проницательность +28.

Языки: всеобщий, саркезианский, эоксийский; ограниченная телепатия 30 футов.

Прочие способности: магические хаки (быстрая телепортация, технические помехи), неживой.

Снаряжение: Т-костюм IV (серое силовое поле (20 временных ПЗ)), *эоксийский терзающий посох*, лазерный пистолет «Перигелий» с 6 аккумуляторами повышенной ёмкости (40 зарядов в каждом), *камень чар подчинения гуманоида*, *камень чар телепортации*.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Эокс).

Численность: одиночка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Аура утомления (Св): любое существо, оказавшееся в пределах 30 футов от некровита, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 21 и при провале становится утомлённым. Если существо уже утомлено, его состояние не изменяется. Существо, успешно прошедшее испытание, невосприимчиво к ауре этого некровита на 24 часа.

Возрождение (Св): когда некровит уничтожен, его электроэнцефалон немедленно начинает восстанавливать его тело и загружать в него сознание некровита. Этот процесс занимает 1d8 дней, после чего некровит восстаёт, будучи полностью исцелённым (но без снаряжения, оставшегося на старом теле).

Повелитель нежити (Св): в качестве основного действия некровит может подчинить себе одно существо-нежить в пределах 50 футов, аналогично заклинанию *власть над нежитью* (испытание Воли со СЛ 21 отменяет эффект). Если нежить неразумна, она остаётся под контролем некровита навсегда, разумная нежить , у которой есть значение Интеллекта, может каждый день проходить испытание повторно, чтобы освободиться. Существо, успешно прошедшее испытание, невосприимчиво к этой способности данного некровита на 24 часа. Суммарный КО подчинённой нежити не может превышать КО некровита более чем в два раза (26 для большинства некровитов).

НЕКРОВИТ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

Давным-давно, когда коренные гуманоидные обитатели Эокса элебриане разрушили две соседние планеты, отдача удара опустошила их собственный мир, вынудив их прибегнуть к некромантии для выживания. Самые могущественные заклинатели среди уцелевших объединили передовые технологии с древними магическими ритуалами превращения в лича, чтобы обрести бессмертие в форме нежити. Так появились первые некровиты, которые вместе с прочими немёртвыми установили контроль над разорённой планетой, став первыми костяными старейшинами, отрешёнными правителями Эокса.

Процесс превращения в некровита долог и труден, но суть его заключается в том, чтобы извлечь сознание и душу заклинателя и поместить их в техномагическую реликвию — электроэнцефалон. В процессе заклинатель погибает, но обращается в нежить и может существовать бесконечно долго, пока цел его электроэнцефалон.

Помимо сооружения электроэнцефалона в качестве сосуда для души, будущий некровит также должен разработать и выучить необходимый для переноса жизненной силы в новое вместилище ритуал и подготовить тело к трансформации в нежить. Для каждого тела и каждой души ритуал этот уникален: то, что подходит одному некровиту, не подойдёт другому и может даже погубить его. Метод превращения в некровита для каждого заклинателя отдаётся на усмотрение ведущего, однако на пути к бессмертию нужно потратить сотни тысяч кредитов, выполнить множество опасных заданий и совершить много сложных проверок навыков, не говоря о том, что занять это может несколько месяцев, лет и даже десятилетий.

Приведённый блок параметров описывает элебрианского некровита из числа тех существ, что когда-то населяли Эокс. Некровитами могут стать и представители других рас — используйте для них базовый шаблон, описанный далее.

ЭЛЕКТРОЭНЦЕФАЛОН

Неотъемлемой частью ритуала обращения в некровита является создание электроэнцефалона, в который будут заключены сознание и душа заклинателя. Единственный способ избавиться от некровита навсегда — найти и уничтожить его электроэнцефалон, в противном случае тот просто возродится в полном здравии через 1d8 дней, даже если его тело дезинтегрировали или отправили на солнце. Именно поэтому некровиты не только скрывают местонахождение электроэнцефалонов, но даже строят секретные бункеры для их хранения и там же держат всё, что может им понадобиться для того, чтобы встать на ноги и отомстить своим убийцам после возрождения.

Каждый некровит должен сам создать собственный электроэнцефалон. Это гибридный предмет, чей уровень равен уровню заклинателя в момент создания предмета. Персонаж должен быть заклинателем с УЗ 7 и выше. В остальном для создания электроэнцефалона используются обычные правила создания предметов (см. стр. 235 *«Основной книги правил»*). Стоимость изготовления электроэнцефалона зависит от конкретного персонажа и определяется ведущим, но обычно затраты сопоставимы с изготовлением короткоствольного оружия с уровнем, равным УЗ создателя.

ЭОКСИЙСКИЙ ТЕРЗАЮЩИЙ ПОСОХ

Эоксийский терзающий посох — гибридное оружие, история создания которого уходит в далёкое прошлое, когда Эокс ещё был населён живыми существами. Древние правители-элебриане использовали эти посохи, чтобы держать подданных и рабов в узде, и ныне эти же правители, обратившись в нежить, всё ещё бережно хранят эти реликвии. Большая часть костяных старейшин-элебриан использует посохи в качестве символа своей бессмертной власти. Это оружие распространилось по всем мирам Соглашения, но к тому, кто им вооружён, обычно относятся с крайним недоверием.

ЭОКСИЙСКИЙ ТЕРЗАЮЩИЙ ПОСОХ **13 УРОВЕНЬ**

ГИБРИДНЫЙ ПРЕДМЕТ ЦЕНА: 48 500 ВЕС: 1

Эоксийский терзающий посох представляет собой длинное металлическое древко с двузубым навершием. Это простое двуручное оружие ближнего боя наносит 6d4 дробящего урона и обладает особым свойством «парирующее». При критическом ударе цель попадает под действие заклинания *причинение боли* (УЗ 13). Нежить невосприимчива к этому критическому эффекту.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН НЕКРОВИТА (КО 7+)

Заклинатель с этим шаблоном подверг себя ужасающей техномагической процедуре и обратился в нежить.

Требуемый тип существа: нежить.

Требуемая роль: заклинатель.

Особенности: быстрое исцеление, аура утомления (см. стр. 60), невосприимчивость к холоду и электричеству, возрождение (см. стр. 60), повелитель нежити (см. стр. 60), два магических хака техноманта или дарованные силы мистика в соответствии с КО; получает Блеф, Компьютеры, Мистицизм и Проницательность как отличные навыки; может выбирать заклинания из списков мистика и техноманта.

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Интеллект, Мудрость, Харизма.

НЕОТВРАТИМЫЙ, АНХАМУТ

АНХАМУТ
КО 10
ОПЫТ 9 600

АНХАМУТ **КО 10**

Опыт 9 600

Принципиальное нейтральное среднее потустороннее существо (неотвратимый, принципиальный).

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +19.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 180

ЭКБ: 23; **ККБ:** 24.

Стойкость +11; **Реакция** +9; **Воля** +13.

Защитные способности: регенерация 5 (хаос); **Невосприимчивость:** невосприимчивости стаи в разъединённой форме, электричество; **СУ:** 10/хаос; **УкМ:** 21.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 40 футов (Св, безупречная манёвренность, только в разъединённой форме).

В ближнем бою: нанитный клинок +21 (2d8 + 12 *Р*; крит.: нановзрыв [СЛ 19]).

Дистанционная: электрический разряд +19 (3d4 + 10 *Э*).

Псевдозаклинания (УЗ 10):
1 в день — *межпланетная телепортация* (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов).

Атакующие способности: неотвратимый натиск.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +3; **Вын:** +2; **Инт:** +5; **Мдр:** +2; **Хар:** +8.

Навыки: Дипломатия +24, Инженерное дело +24, Компьютеры +24, Культура +19, Проницательность +19.

Языки: истинная речь.

Прочие способности: искусственный, разъединение.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Нанитный клинок (Экс): меч анхамута состоит из тех же нанороботов, что и он сам, и считается, что на него установлены *праведное* и *нанитное* сопряжения (см. стр. 63).

Неотвратимый натиск (Экс): при совершении полной атаки анхамут может предпринять до трёх атак в ближнем бою вместо двух, но со штрафом –6 (вместо обычного –4).

Разъединение (Экс): в качестве основного действия нанороботы, составляющие тело анхамута, могут разъединяться, превращаясь в стаю миниатюрных существ. Обратное соединение также требует основного действия. Находясь в разъединённом состоянии, анхамут не может использовать нанитный клинок, но получает невосприимчивости стаи и полёт. Кроме того, в этой форме анхамут может напрямую взаимодействовать со многими технологическими устройствами и совершать проверки навыка Компьютеры, как если бы у него был хакерский набор. Его общий бонус Скрытности в этой форме увеличивается до +24.

Электрический разряд (Экс): в качестве основного действия анхамут может создать мощный электрический разряд на своём клинке (или между отдельными нанороботами, если находится в разъединённом состоянии) и выпустить его в цель в пределах 60 футов, совершив дистанционную атаку против её ЭКБ.

Сразу после того, как Триединый послал Сигнал всем смертным, даруя им секреты путешествия через Поток, аксиомиты получили своё собственное загадочное сообщение. Вместо схемы потокового ускорителя им достались чертежи для постройки совершенно нового типа неотвратимого: анхамута. Этот робот человекоподобной формы состоит из миллионов микроскопических нанороботов и может трансформироваться в стаю независимых наномашин, чтобы проникать на защищённые объекты, избегать обнаружения и взаимодействовать с технологическими устройствами. В «соединённой» форме анхамут вооружён клинком, состоящим из его собственных нанороботов. Также независимо от формы он может атаковать противников мощными электрическими зарядами.

Программа анхамута наиважнейшим считает исследование и картографирование Вселенной, поскольку эти действия позволяют несколько упорядочить хаотичный космос, и побуждает его защищать тех, кто ими занимается. Анхамуты стремятся уничтожить любого, кто попытается вывести

НЕОТВРАТИМЫЙ, АНХАМУТ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

из строя гиперпространственные маяки, позволяющие путешествовать сквозь Поток, и порой оказывают помощь в возвращении домой путешественникам-первооткрывателям, чтобы те быстрее могли доставить информацию об открытиях на родину. Этот вид неотвратимых преследует свои цели довольно агрессивно, но всё-таки более скрытно, чем многие их собратья: к примеру, ещё до начала сражения они могут принять форму стаи наномашин и незаметно привести в негодность оборудование врага. Если же, по расчётам анхамута, перевес в бою находится на его стороне, он не скрывается и обрушивается на врагов, поражая их электрическими разрядами и разрушительными ударами меча.

Как и некоторые их предшественники, анхамуты крайне охотно вербуют союзников для достижения своих целей и обладают массой ценной информации о различных обществах и культурах, с которыми они встречались (вся она хранится в Стержне и доступна другим неотвратимым). Благодаря этим знаниям анхамуты — идеальные дипломаты: привлекая на свою сторону потенциального союзника, они предоставляют чёткие и логичные доводы, сразу переходя к сути дела. Некоторые анхамуты поддерживают отношения с большими группами единомышленников на протяжении десятилетий и поэтому в случае необходимости могут призвать на помощь небольшую армию.

Анхамуты — ярые защитники исследователей и звёздных картографов, а также любой технологии, связанной с исследованием космоса, но колонизация планет их совершенно не заботит. Анхамут может встать на защиту космической станции, служащей перевалочным пунктом для исследователей Вселенной, однако не пошевелит и пальцем ради точно такой же горнодобывающей станции, принадлежащей корпорации. Он окажет помощь группе первооткрывателей на неизвестной планете, однако как только они решат на ней обосноваться, он, скорее всего, займётся другими делами. В то же время анхамут может прийти на помощь инопланетному миру, находящемуся под угрозой истребления со стороны более мощной цивилизации, если население этого мира вот-вот начнёт осваивать полёты в космос, а организация, пытающаяся (даже ради всеобщего блага) скрыть существование какой-либо планеты, вполне может встретить сопротивление со стороны этих бескомпромиссных машин.

Те, кто изучает Внешние планы, просто очарованы этим относительно новым видом неотвратимых. Неизвестно, что за существо предоставило аксиомитам чертежи анхамута, хотя из-за времени, когда было получено послание, и того факта, что анхамуты преследуют схожие с Триединым цели, многие полагают, что это именно его заслуга, однако сам трёхликий бог не подтвердил, но и не опроверг эту догадку. К тому же Триединый — покровитель машин и подходит неотвратимым как нельзя лучше, однако уже множество тысячелетий они действуют абсолютно независимо, поэтому неясно, есть ли в действительности между ними связь. Известно, что священнослужители церкви Триединого в открытую обращались к анхамутам за помощью и рассматривали их как посланников своего бога. Анхамуты же не возражают против подобного, пока их цели совпадают с интересами церкви.

Довольно странно, что сами по себе анхамуты почти не занимаются нанесением на карту неизвестных областей галактики, хотя и поощряют любые изыскания подобного рода, как физические, так и метафизические. Те немногие анхамуты, что занимаются исследованиями, зовутся Ищущими край и редко вступают в сколь-нибудь продолжительный контакт со смертными, предпочитая вместо этого магически перемещаться от планеты к планете и составлять таинственные заметки. Остальные анхамуты побуждают смертных заниматься исследованиями и делятся информацией с другими расами, порой даже заводя друзей среди влиятельных членов разных организаций, (например, общества Звёздных искателей). Для учёных анхамуты весьма полезны, но государства и корпорации, пытающиеся сохранить местоположение секретных объектов в тайне, часто рассматривают их как угрозу и нанимают искателей приключений для устранения повстанцев и нарушителей, которым удалось привлечь на свою сторону одно из этих необычных существ.

НАНИТНОЕ ОРУЖИЕ

Клинок анхамута — часть его тела, однако конструкция этого оружия натолкнула смертных инженеров-техномагов на идею создания собственных вариантов. Ударная поверхность оружия с таким сопряжением состоит из плотного поля нанороботов, запрограммированных определённым образом. Микроскопические механизмы сцеплены достаточно крепко и в большинстве ситуаций аналогичны стали и имитируют режущие свойства оружия, поглощая любой материал, которого оно касается. Время от времени особо сильные удары нарушают целостность структуры нанороботов, порождая облако разъедающих материю наномашин. Это свойство *нанитного* оружия — одно из самых ценных его качеств: цель покрывается слоем крошечных роботов, разъедающих её подобно кислоте, и процесс этот крайне болезненный и неприятный.

НАНИТНОЕ СОПРЯЖЕНИЕ — 6 УРОВЕНЬ

Оружие с этим сопряжением получает критический эффект «нановзрыв». При критическом ударе от оружия отделяется облако нанороботов, которое оседает на цель и начинает разрушать её на молекулярном уровне. В этом случае оружие наносит двойной урон согласно обычным правилам, но весь урон заменяется на урон кислотой, а цель должна пройти испытание Стойкости (для расчёта СЛ см. стр. 181 *«Основной книги правил»*) и при провале получает состояние «тошнота» на 1 раунд. Если у оружия уже был критический эффект, то при нанесении критического удара вы сами решаете, какой эффект применяется — оружия или этого сопряжения. Это сопряжение можно установить только на оружие ближнего боя.

НЕРАЗУМНАЯ НЕЖИТЬ

СКЕЛЕТ КО ½ ОПЫТ 200

ОККУЛЬТНЫЙ ЗОМБИ КО 1 ОПЫТ 400

КИБЕРНЕТИЧЕСКИЙ ЗОМБИ КО 3 ОПЫТ 800

СКЕЛЕТ КО ½

Опыт 200

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +4.

ЗАЩИТА ПЗ: 13

ЭКБ: 10; **ККБ:** 12.

Стойкость +2, **Реакция** +2, **Воля** +2.

СУ: 5/магия; **Невосприимчивость:** невосприимчивости нежити, холод.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: охотничий нож +6 (1d4 + 3 *Р*) или удар когтями +6 (1d6 + 3 *Р*).

Дистанционная: охотничья винтовка +3 (1d8 *Ко*).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +3, **Лвк:** +2, **Вын:** –, **Инт:** –, **Мдр:** +1, **Хар:** +1.

Навыки: Атлетика +9.

Прочие способности: неживой, неразумный.

Снаряжение: охотничья винтовка с 20 патронами для длинноствольного оружия, охотничий нож.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара, отряд (3–8) или легион (9+).

ОККУЛЬТНЫЙ ЗОМБИ КО 1

Опыт 400

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +5.

ЗАЩИТА ПЗ: 24

ЭКБ: 11; **ККБ:** 13.

Стойкость +3; **Реакция** +3; **Воля** +3.

СУ: 5/магия; **Невосприимчивость:** невосприимчивости нежити.

Слабые стороны: шаткая походка.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +8 (1d6 + 5 *Д*).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; **Лвк:** +2; **Вын:** –; **Инт:** –; **Мдр:** +1; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +10.

Прочие способности: неживой, неразумный.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара, стая (3–12) или орда (13+).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Шаткая походка (Экс): оккультный зомби считается постоянно ошеломлённым и в каждом раунде может совершить либо одно сопутствующее, либо одно основное действие. Действия полного хода такой зомби совершать не может.

КИБЕРНЕТИЧЕСКИЙ ЗОМБИ КО 3

Опыт 800

Нейтральная средняя нежить.

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +8.

ЗАЩИТА ПЗ: 40

ЭКБ: 14; **ККБ:** 16.

Стойкость +5; **Реакция** +5; **Воля** +4.

Невосприимчивость: невосприимчивости нежити.

Слабые стороны: уязвимость к электричеству.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +8 (1d6 + 5 *Д*).

Дистанционная: встроенный дуговой пистолет «Искра» +11 (1d6 + 3 *Э*; крит.: дуга 2).

Атакующие способности: самоликвидация (1d6 + 3 *Э*, СЛ 12).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +4; **Вын:** –; **Инт:** –; **Мдр:** +1; **Хар:** +1.

Навыки: Атлетика +13.

Прочие способности: неживой, неразумный.

НЕРАЗУМНАЯ НЕЖИТЬ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

Снаряжение: дуговой пистолет «Искра» с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая

Численность: одиночка, пара, фаланга (3–12) или армия (13+).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Встроенное оружие (Экс): оружие кибернетического зомби встроено прямо в его тело, он невосприимчив к разоружению.

Самоликвидация (Экс): когда ПЗ кибернетического зомби снижаются до 0, он самоликвидируется, нанося всем существам в области действия (взрыв радиусом 10 футов) урон электричеством, равный 1d6 + КО зомби (успешное испытание Реакции уменьшает урон вдвое). Самоликвидация разрушает все кибернетические или технологические компоненты тела зомби, поэтому их нельзя получить в качестве трофея.

Самая распространённая нежить в галактике — неразумные мертвецы, управляемые высшей нежитью (например, некровитами и вампирами) или могущественными заклинателями (в том числе мистиками и техномантами всех рас). Собственной мотивации у этих существ нет, они могут встречаться и сами по себе в разрушенных зданиях, дрейфующих древних звездолётах и даже просто парить сквозь пустоту космоса. Неразумная нежить представляет опасность для всего живого вне зависимости от того, управляет ли ей кто-то, или это просто толпы безмозглых голодных мертвецов, появившиеся в результате катаклизма.

Среди множества видов неразумной нежити чаще всего встречаются три: кибернетические зомби, оккультные зомби и скелеты. Последние два вида оживляются сверхъестественными или магическими силами и появляются в результате тёмных ритуалов с применением некромантии (включая заклинание *оживление мертвецов*) или странного и загадочного взаимодействия между Материальным планом и планом Негативной энергии. Кибернетические зомби же существуют благодаря технологическим имплантам, продолжающим функционировать даже после смерти существа и наделяющим его жалким подобием жизни. Все три вида сами по себе неразумны и без стороннего управления бесцельно влачат существование без какой-либо надежды на упокоение.

В мирах Соглашения большая часть нежити была создана костяными старейшинами с Эокса и происходит с этой мёртвой планеты, но и зомби, и скелеты попадаются и на Акитоне в местах, где в древности гремели битвы, и в таинственных чужеродных строениях на Октурне. Кибернетических зомби, напротив, чаще всего можно встретить на высокотехнологичных мирах — Абаллоне, Кастровеле и Верчесе.

Культисты Ургатоа считают нежить венцом творения и окружают себя живыми мертвецами, чтобы не только запугивать обывателей, но и изучать физиологию этих существ, чтобы самим обратиться в нежить. Немногим удаётся стать разумной нежитью — большинство восстаёт из мёртвых в виде зомби или скелета. Существует и другая крайность: жрецы Фаразмы всеми силами стараются уничтожить всех неживых существ, но прежде всего — неразумных.

Неразумную нежить можно создать из трупов любых существ, но в рассказах и легендах разных рас в роли нежити выступают как раз восставшие из мёртвых представители этой расы.

Гуманоиды рассказывают о захороненных трупах, поднимающихся из мест упокоения, а у аберраций, драконов и волшебных зверей свои собственные истории о представителях их вида, вернувшихся с того света, чтобы нести смерть живым.

Вне зависимости от первоначального вида нежити, она обычно сохраняет все естественные атаки и физические характеристики, бывшие у неё при жизни, но становится неразумной и теряет возможность действовать тактически и выполнять сложные или требующие скрупулёзности задачи, творить заклинания и совершать прочие осмысленные действия.

Из-за отсутствия разума мертвецам неведомы ни страх, ни жалость, что делает их лишь опаснее.

Ниже приведены шаблоны, которые можно использовать для создания неразумной нежити.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН КИБЕРНЕТИЧЕСКОГО ЗОМБИ

Эта неразумная нежить оживлена не сверхъестественными силами и не магией, а встроенными в тело киберимплантами, продолжающими работать даже после прекращения всех физиологических процессов.

Требуемый тип существа: нежить.

Требуемая роль: воитель.

Особенности: неразумный, уязвимость к электричеству.

Способности: самоликвидация (см. выше).

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Сила, Ловкость.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН ОККУЛЬТНОГО ЗОМБИ

Эта неразумная нежить оживлена сверхъестественными силами или некромантией и часто создаётся и управляется могущественным заклинателем или высшей нежитью.

Требуемый тип существа: нежить.

Требуемая роль: воитель.

Особенности: на 20% больше ПЗ, чем предусмотрено КО существа; СУ 5/магия (увеличивается до СУ 10 при КО 8+ и СУ 15 при КО 14+); неразумный; шаткая походка (см. стр. 64).

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Сила, Ловкость.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН СКЕЛЕТА

Скелеты оживляются сверхъестественными силами или некромантией. Они быстрее прочей неразумной нежити и часто используют оружие и броню, которыми умели пользоваться при жизни.

Требуемый тип существа: нежить.

Требуемая роль: воитель.

Особенности: СУ 5/магия (увеличивается до СУ 10 при КО 8+ и СУ 15 при КО 14+); неразумный; невосприимчивость к холоду.

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Сила, Ловкость.

НИГИЛЬ

НИГИЛЬ
КО 5
ОПЫТ 1 600

НИГИЛЬ-КАПИТАН
КО 13
ОПЫТ 25 600

НИГИЛЬ КО 5

Опыт 1 600

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +11.

Аура: гравитационный колодец (5 футов, СЛ 15).

ЗАЩИТА **ПЗ:** 72

ЭКБ: 17; **ККБ:** 19.

Стойкость +7; **Реакция** +7; **Воля** +6.

Невосприимчивость: невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +14 (1d6 + 10 Д).

Атакующие способности: декомпрессионный взгляд (15 футов, СЛ 15, 1d4 + 3 Д).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +3; **Вын:** —; **Инт:** +2; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +16 (+24 при лазании), Скрытность +11.

Прочие способности: неживой.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любой вакуум.

Численность: любая.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Гравитационный колодец (Св): нигиль создаёт гравитационное поле в 5-футовой ауре вокруг себя, направляющее вектор силы тяжести в сторону ног нигиля. Этот эффект действует постоянно и для нигиля аналогичен заклинанию *паучьи лапы*. Любое существо, попавшее из невесомости в область действия ауры, должно пройти испытание Реакции со СЛ 15 и при провале распластывается.

Декомпрессионный взгляд (Св): взгляд мёртвых глаз нигиля заставляет окружающих пережить некое подобие его смерти, ощущая, как сжимаются их лёгкие. Когда живое существо, способное видеть и дышать, начинает свой ход в пределах 15 футов от нигиля, оно должно пройти испытание Стойкости со СЛ 15 и при провале получает 1d4 + 3 дробящего урона.

НИГИЛЬ-КАПИТАН КО 13

Опыт 25 600

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +23.

Аура: гравитационный колодец (5 футов, СЛ 21).

ЗАЩИТА **ПЗ:** 270

ЭКБ: 27; **ККБ:** 29.

Стойкость +15; **Реакция** +15; **Воля** +14.

Невосприимчивость: невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +26 (3d12 + 21 Д).

Атакующие способности: декомпрессионный взгляд (15 футов, СЛ 21, 3d8 + 11 Д).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +8; **Лвк:** +6; **Вын:** —; **Инт:** +4; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +28 (+36 при лазании), Скрытность +23.

Прочие способности: неживой.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любой вакуум.

Численность: любая.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Гравитационный колодец (Св): см. выше.

Декомпрессионный взгляд (Св): см. выше.

Безвоздушное космическое пространство куда опаснее самой суровой пустыни или студёной тундры. Большинство живых существ могут прожить в вакууме около 90 секунд, хотя

НИГИЛЬ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

из-за резкого перепада давления можно потерять сознание всего за 15 секунд. Когда незащищённое тело попадает в вакуум, газы внутри него расширяются из-за разницы в давлении. Особый дискомфорт при этом ощущается в области живота в результате расширения кишечных газов, но настоящая опасность исходит от кислорода в лёгких. Если этот газ не выходит наружу (так происходит, если задержать дыхание), нежные ткани лёгких серьёзно повреждаются. У выживших часто остаются неизлечимые травмы: слепота, коллапс лёгкого или того хуже. Те же, кто погиб, проводят последние мгновения, мучаясь от нестерпимой боли и сковывающего разум страха, и иногда этот страх препятствует переходу души к посмертию. Такие несчастные существа перерождаются в чудовищ, известных как нигили.

Эти существа напоминают зомби: у них вздувшаяся кожа, покрытая рваными ранами в местах, через которые вырвались газы, и раззявленные рты, но нигили крайне умны, обладают особыми силами и оттого гораздо опаснее. Один взгляд нигиля способен сдавить лёгкие любого живого существа, как если бы его сжала огромная рука. Вдобавок нигиль может создавать собственную гравитацию, позволяющую ему с лёгкостью перемещаться по разрушенным звездолётам, в которых эта нежить обычно обитает. Аура гравитации может застать врасплох всякого, кто пытается пролететь мимо нигиля в невесомости, они часто распластываются по поверхности, где стоят эти мертвецы. Нигили, которые погибли, дрейфуя в космосе, используют эту способность, чтобы прицепляться к пролетающим мимо кораблям, и рано или поздно пробираются на борт и убивают весь экипаж.

Нигили испытывают бесконечную ненависть ко всему живому, а особенно к путешественникам, осмелившимся отправиться в космос. Некоторые учёные считают, что нигили воплощают жестокость внешнего космоса и существуют лишь затем, чтобы покарать каждого, кто осмелился своим присутствием загрязнить его пустоту. Большинство полагает абсурдной мысль о наличии сознания у чего-то настолько огромного и вездесущего, как космос, но факт существования жестоких убийц нигилей отрицать невозможно. Эта смертоносная нежить весьма коварна и в ожидании потенциальных жертв прячется там, куда лишний раз не смотрят, — обычно в тёмных углах под потолком, откуда незаметно набрасывается на жертв. Мертвец сражается, забыв о чувстве самосохранения, но если противников слишком много, он всё же постарается убежать. Когда нигиль убивает жертв, то обычно оставляет тела там, где они пали, и не пытается поглотить их плоть и кровь, вместо этого тут же начиная искать новую жертву.

Как правило, нигили появляются сами по себе, но иногда их создают могущественные маги, используя заклинание *оживление мертвецов*. Для создания нигиля с помощью этого заклинания используется особый компонент — истолчённый камень с безвоздушного планетоида. Нигили, созданные эоксийскими некромантами, иногда становятся бортинженерами Флота мертвецов, так как они способны без усилий передвигаться снаружи корабля и устранять поломки. Амбициозный нигиль, доказавший свою ценность, может даже однажды стать капитаном собственного корабля во Флоте мертвецов. Ходят слухи, что в отдалённом участке Простора нигили обнаружили небольшую дыру в реальности, ведущую на план Негативной энергии, и создали там целый культ. Они называют разрыв «тёмной звездой» и выбрасывают трупы (обычно убитых ими жертв) в окружающий его вакуум как жертвоприношение; некоторые из этих тел обращаются в нигилей и немедленно занимают почётное положение в культе, рассказывая о зловещем шёпоте с той стороны разрыва, требующем больше подобных подношений. Когда один из таких нигилей уничтожен, с его костей слетают остатки плоти, обнажая покрытый светящимися синими рунами скелет. Живые существа не в состоянии смотреть на эти символы: перед глазами всё начинает плыть, а из носа идёт кровь. Немногим мистикам, изучавшим эти руны (обычно по зарисовкам или описаниям очевидцев), ещё предстоит расшифровать их значение. Небольшая горстка костей с руническими отметками хранится в ящиках из затемнённого стекла в секретных хранилищах нескольких магических исследовательских баз в мирах Соглашения.

Никто не знает наверняка, почитают ли нигили «тёмной звезды» некую тёмную сущность или страдают неизвестной формой безумия, но путешественники, выжившие после того, как побывали поблизости, возвращаются с рассказами об огромных скопищах трупов, образующих кольцо в пустоте вокруг облака чёрных частиц, поглощающего весь свет.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН НИГИЛЯ (КО 3+)

Любое дышащее существо может погибнуть в безжалостном космическом вакууме, если оно выброшено из шлюза, если в обшивке звездолёта образовалась пробоина или если аккумуляторы скафандра разрядились во время прогулки по астероиду. Используйте описанный базовый шаблон (см. стр. 140), чтобы создать уникального нигиля любого КО.

Требуемый тип существа: нежить.

Особенности: СЛ испытаний против способностей увеличивается на 2.

Способности: гравитационный колодец (см. стр. 66), декомпрессионный взгляд (см. стр. 66, урон равен дистанционному энергетическому урону для существа с КО – 2).

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Сила, Ловкость.

НЮАР

НЮАР-ГОЛОВОРЕЗ
КО 4
ОПЫТ 1 200

НЮАР-СПЕЦИАЛИСТ
КО 8
ОПЫТ 4 800

НЮАР-ГОЛОВОРЕЗ КО 4

Опыт 1 200

Нюар, солдат.

Нейтральное среднее гуманоидное чудовище.

Иниц.: +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 52

ЭКБ: 18; **ККБ:** 20.

Стойкость +6; **Реакция** +4; **Воля** +5.

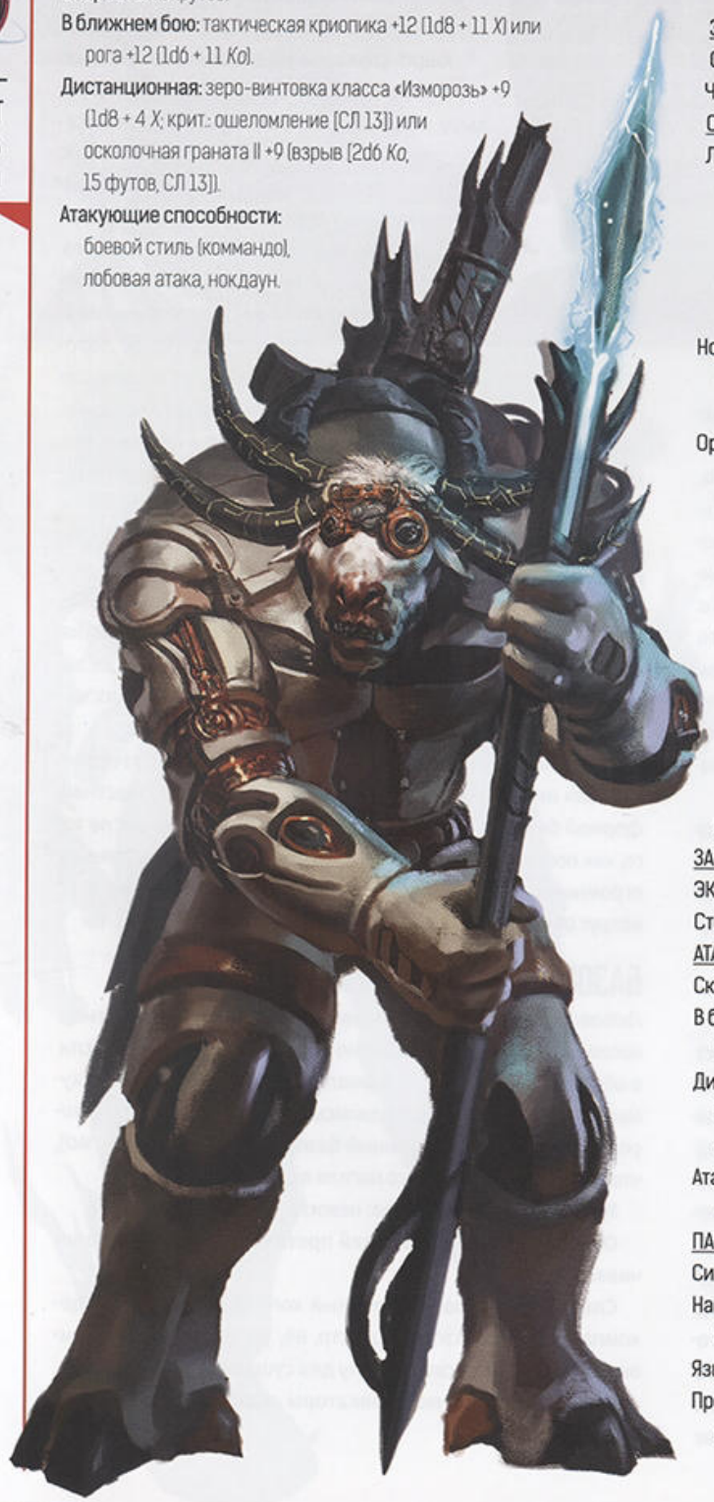
АТАКА

Скорость: 35 футов.

В ближнем бою: тактическая криопика +12 (1d8 + 11 *Х*) или рога +12 (1d6 + 11 *Ко*).

Дистанционная: зеро-винтовка класса «Изморозь» +9 (1d8 + 4 *Х*; крит.: ошеломление [СЛ 13]) или осколочная граната II +9 (взрыв [2d6 *Ко*, 15 футов, СЛ 13]).

Атакующие способности: боевой стиль (коммандо), лобовая атака, нокдаун.



ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +0; **Вын:** +3, **Инт:** +1; **Мдр:** +1; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +15, Выживание +10, Запугивание +10.

Черты: Упредительный выстрел.

Языки: всеобщий, орочий.

Прочие способности: ориентирование в лабиринтах.

Снаряжение: лашунтская «Кольчуга» II, комбинированная зеро-винтовка класса «Изморозь» и тактическая криопика с 2 аккумуляторами повышенной ёмкости (40 зарядов в каждом), 3 осколочные гранаты II.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (станция «Авессалом»).

Численность: одиночка, пара или бригада (3–6).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Лобовая атака (Экс): нюар может совершать атаку с разбега без обычных штрафов к атаке и КБ. Если у нюара есть другая способность, позволяющая ему совершать атаку с разбега без штрафов (например, способность атака с разгона солдата-штурмовика), он дополнительно получает способность атаковать с разбега даже на пересечённой местности.

Нокдаун (Экс): когда нюар-головорез наносит критический удар оружием ближнего боя без критических эффектов, атака получает критический эффект «нокдаун».

Ориентирование в лабиринтах (Экс): нюары очень точно определяют направление и на инстинктивном уровне понимают сложные схемы, поэтому очень редко плутают. Нюар может совершить особую проверку Мудрости, зависящую от его уровня (1d20 + КО или уровень + модификатор Мудрости) вместо использования общего бонуса Пилотирования для навигации или общего бонуса Выживания для ориентирования.

НЮАР-СПЕЦИАЛИСТ КО 8

Опыт 4 800

Нюар, механик.

Принципиальное нейтральное среднее гуманоидное чудовище.

Иниц.: +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +16.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 117

ЭКБ: 19; **ККБ:** 20.

Стойкость +9; **Реакция** +9; **Воля** +9.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: дуэльный вибромеч +17 (2d6 + 10 *Р*) или рога +17 (1d12 + 10 *Ко*).

Дистанционная: лазерный пистолет «Апогелий» +15 (3d4 + 8 *О*; крит.: поджигание 1d4) или осколочная граната III +15 (взрыв [4d6 *Ко*, 15 футов, СЛ 18]).

Атакующие способности: лобовая атака, нокдаун, отслеживание цели, перегрузка (СЛ 18).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +0; **Вын:** +2, **Инт:** +6; **Мдр:** +4; **Хар:** +1.

Навыки: Атлетика +16, Блеф +16, Инженерное дело +21, Компьютеры +21, Физические науки +21.

Языки: всеобщий, орочий.

Прочие способности: беспроводной взлом, золотые руки (1 в день), искусственный интеллект (экзокортекс), ориентирование

НЮАР
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

в лабиринтах, профессиональный инструмент (церебральный имплант), трюки механика (голографический проектор, нейронный сброс), удалённый взлом (СЛ 18).

Снаряжение: улучшенный лашунтский термокостюм (чёрное силовое поле (10 ПЗ)), комбинированный лазерный пистолет «Апогелий» и дуэльный вибромеч с 2 аккумуляторами повышенной ёмкости (40 зарядов в каждом), 4 осколочные гранаты III, 4 детонатора.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (станция «Авессалом»).

Численность: одиночка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Лобовая атака (Экс): см. стр. 68.

Ориентирование в лабиринтах (Экс): см. стр. 68.

Нюары — бледные широкоплечие минотавроподобные существа. Они немного напоминают быков формой головы, рогов и копыт. Цвет их кожи и волос варьируется от белоснежного до кремового, светло-серого или коричневого, глаза же обычно розовые или красные, но бывают и ярко-синими, зелёными или жёлтыми, хоть и гораздо реже. Из-за звероподобной внешности другие существа часто считают нюаров простодушными тугодумами, но это совсем не так.

Раса нюаров зародилась на затерянном Голарионе, и её представители утверждают, что не имеют ничего общего с более крупными и куда менее разумными минотаврами. Согласно общепринятым историческим фактам, нюары жили на станции «Авессалом», а задолго до Разрыва — в древнем городе Авессаломе. В связи с отсутствием достоверных знаний о прошлом нюары создали новую мифологию и историю, взяв за основу элементы, позаимствованные у множества других видов и культур.

Нюары с почтением относятся к культуре орков и полуорков и часто следуют их традициям и нормам поведения, если те не идут вразрез с их стремлениями к новшествам и изобретениям. Они интересуются технологиями и обычно поклоняются Триединому и Ираисе, а их верховные священники параллельно являются проектировщиками, инженерами и изобретателями.

Нюары — немногочисленная раса, и даже в их провозглашённом доме на станции «Авессалом» их мало. У них нет известных крупных поселений, хотя ходят слухи о существовании запутанных высокотехнологичных лабиринтов, скрытых в глубинах астероидов Диаспоры. Помимо станции «Авессалом», нюаров чаще всего можно повстречать на исследовательских кораблях: сочетание впечатляющих физических данных, острого ума и стремления исследовать и создавать что-то новое служит им хорошим подспорьем. Однако с возрастом нюары стремятся остепениться и часто возвращаются на станцию «Авессалом», чтобы создать семью или примкнуть к общине.

Рост обычного нюара — от 7 до 7,5 фута, а вес — около 300 фунтов.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Сил, +2 Инт, –2 Лвк

ПЗ: 6

Размер и тип: нюары — гуманоидные чудовища среднего размера.

Ночное зрение: нюары видят в темноте на расстоянии до 60 футов.

Быстрый: базовая скорость нюаров — 40 футов.

Естественное оружие: нюары всегда считаются вооружёнными. Они могут наносить 1d3 смертельного колющего урона безоружным ударом, и атака не считается архаичной. На 3 уровне нюары получают уникальную разновидность черты Привычное оружие для своего естественного оружия, позволяющую им добавлять 1,5 уровня персонажа (вместо значения уровня персонажа, как обычно) к урону при использовании естественного оружия.

Лобовая атака: см. стр. 68.

Ориентирование в лабиринтах: см. стр. 68. Кроме этого, если нюар вложил хотя бы 1 пункт в Выживание или Пилотирование, он получает бонус +2 (раса) к проверкам этого навыка.

КОМБИ-ЯДРА

Нюары обладают природным пониманием сложных схем и подвижных соединений, и это позволило им разработать особый вид многофункциональных устройств, в которых используется перенастраиваемый компонент — комби-ядро.

Комбинированное устройство может выступать в качестве двух разных предметов снаряжения, функционируя как один из них в каждый момент времени. Ядра используются только в технологическом и аккумуляторном снаряжении, это должно быть оружие ближнего боя, короткоствольное, длинноствольное, тяжёлое оружие, компьютеры или технологические устройства.

Чтобы создать комбинированное устройство с использованием ядра, нужно выбрать два предмета снаряжения для объединения. Вес итогового комбинированного предмета равен весу самой тяжёлой его части + 1, а цена — стоимости самой дорогой части + 1,5 стоимости второй части. При определении твёрдости и ПЗ предмета считается наибольший из уровней его частей, но для всех прочих расчётов используется уровень каждого предмета по отдельности. Если оба предмета используют одинаковые боеприпасы или источники питания (например, аккумуляторы), они требуют один аккумулятор наибольшей доступной для каждой из частей ёмкости.

Переключение между частями комбинированного предмета требует быстрого действия.

ОМА

ОМА
КО 16
ОПЫТ 76 800

ОМА **КО 16**

Опыт 76 800

Нейтральный колоссальный волшебный зверь.

Иниц.: +8; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +28.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 285

ЭКБ: 30; **ККБ:** 31.

Стойкость +16; **Реакция** +16; **Воля** +19.

Невосприимчивость: вакуум, холод, электричество.

АТАКА

Скорость: полёт 60 футов (Св, скверная манёвренность).

В ближнем бою: удар хвостом +27 (6d8 + 19 *Д*) или укус +27 (6d6 + 19 *Ко* и проглатывание).

Дистанционная: электрический разряд +29 (6d4 + 16 *Э*; крит.: перегрузка [СЛ 24]).

Занимаемое пространство: 30 футов; **Зона досягаемости:** 20 футов (30 футов для удара хвостом).

Атакующие способности: проглатывание (5d4 + 16 *Э*, ЭКБ 30, ККБ 27, 71 ПЗ).

Известные заклинания (УЗ 16):

1 в день — *высшая разрядка* (СЛ 24), *цепь разрядов* (СЛ 24).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +3; **Лвк:** +3; **Вын:** +7; **Инт:** +0; **Мдр:** +10; **Хар:** +5.

Навыки: Акробатика +33 (+25 при полёте), Пилотирование +33, Проницательность +28.

Языки: звёздная песнь (не может говорить ни на одном языке).

Прочие способности: каватина, недышащий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любой вакуум или газовый гигант.

Численность: одиночка, пара или стая (3–5).

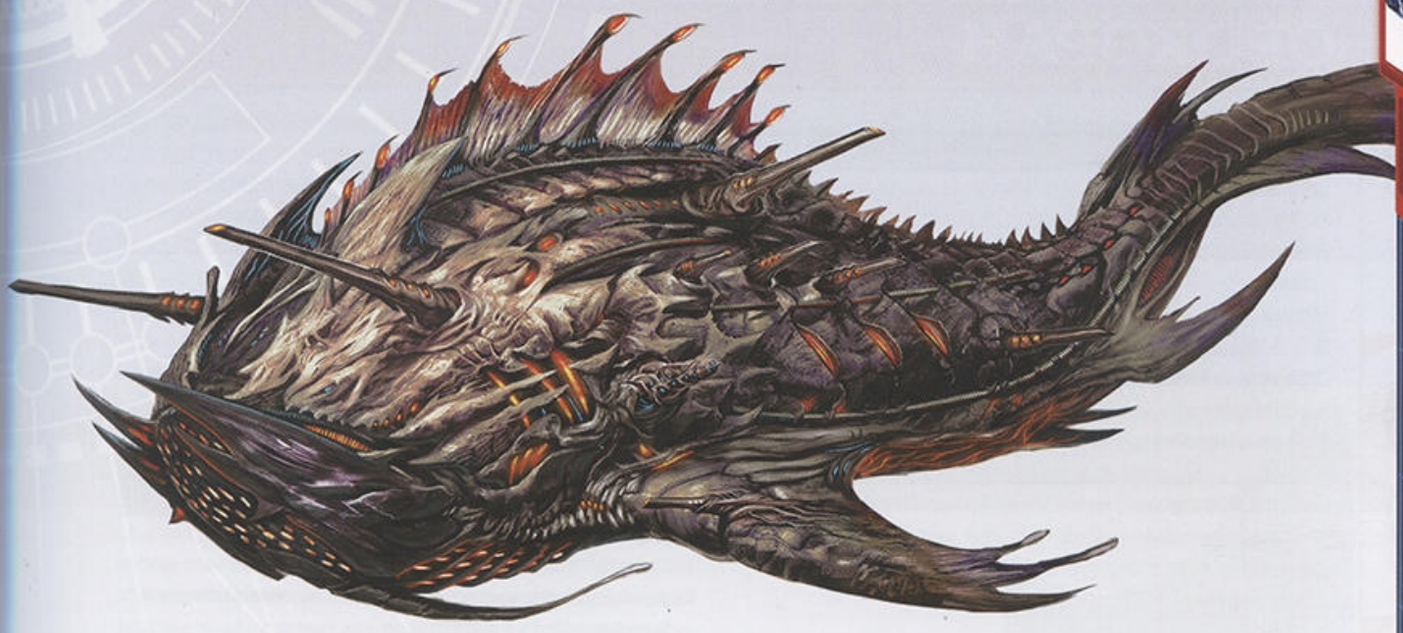
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Каватина (Св): один раз в день в качестве сопутствующего действия ома может исполнить телепатическую песнь, воодушевляющую союзников или подавляющую врагов. Ома может дать всем союзникам в пределах 60 футов бонус +2 (боевой дух) к проверкам атак, навыков и характеристик либо дать всем противникам в радиусе 60 футов, провалившим испытание Воли со СЛ 24, штраф –2 к проверкам атак, навыков и характеристик. Длительность действия штрафа или бонуса — 8 раундов.

Электрический разряд (Экс): ома может поразить противника электрическим разрядом (шаг дистанции 120 футов). Когда ома наносит этой атакой критический удар, цель должна пройти испытание Реакции со СЛ 24. При провале все технологические устройства, которые цель держит в руках, на 1 минуту выходят из строя и не дают владельцу никаких преимуществ.

Ома — громадные существа, «космические киты», бесконечно блуждающие в чернильно-чёрной пустоте космического пространства. Они магически создают электромагнитные поля, защищая себя от воздействия вакуума, пылевых колец и плотной атмосферы газовых гигантов, где они обычно кормятся, отфильтровывая энергию и питательные вещества с помощью энергетического уса. Чаще всего ома путешествуют сами по себе, хотя в некоторых местах системы миров Соглашения небольшие стаи ома мигрируют сообща, придерживаясь определённого, ведомого лишь им одним распорядка. Изредка ома собираются в большом количестве на кольцах планеты и устраивают невероятные представления, когда их энергетические поля пересекаются и заряжают планетарные газы, освещая космическую пустоту радужным сиянием. Обычно ома достигает 150 футов в длину и весит 500 000 фунтов.

Наиболее известная и наименее изученная черта ома — их звёздная песнь: навязчивая телепатическая мелодия, передающаяся на тысячи миль, даже через космический вакуум. Большинство слушателей описывают звёздную песнь как медленную и заунывную, но не могут сойтись во мнении относительно мелких её



ОМА
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

деталей, поэтому, предположительно, каждый слышит её по-своему. Даже самые гениальные знатоки магии и лингвистики пока не смогли расшифровать значение этих симфонических поэм, потому что ома говорят загадками, которые даже сами порой не в состоянии понять. Учёные и криптолингвисты из числа светящихся (и не состоящих с ома в родстве) китов-поэтов, обитающих в ледяных морях Триакса, заявляют, что в мотивах заключена удивительно полная история Вселенной, только в крайне стилизованном и непоследовательном изложении. Вне зависимости от содержания песен даже на самых матёрых исследователей космоса нисходит печаль при воспоминании о том, когда они в первый раз услышали волшебные звуки посреди немой тишины между миров.

Множество свидетельств о контактах с ома подтверждает их миролюбивую сущность, и многие опытные космические путешественники верят, что встреча с этими громадными существами — невероятно хороший знак, сулящий удачу и успех в предстоящих торговых делах. Немало экипажей выведенных из строя звездолётов рассказывало о том, как пролетающий мимо ома нашёл их и оттащил в обитаемое пространство. Когда ома убеждался, что его временные подопечные оказались в безопасности, то прощался с ними, медленно кружась и напевая таинственную звёздную песнь. Те немногие, кто пытался охотиться на ома ради забавы, поняли, что огромные существа более чем способны постоять за себя, направляя в обидчиков сильные энергетические импульсы, выводящие из строя большинство современных реакторов. Этот факт не остался незамеченным, и некоторые правительства периодически предпринимают попытки (пока что безуспешные) воспроизвести эту способность, создав схожие системы вооружения. Ома могут целиком проглотить небольшие звездолёты (истребители и перехватчики), если их разозлить либо, что реже, ненароком во время кормления.

ОМА В КАЧЕСТВЕ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

Барату некогда использовали ома в качестве живых звездолётов, телепатически управляя ими из внутренностей, неожиданно оказавшихся пригодными для обитания. С приходом современной биоинженерии эта форма путешествий устарела и встречается редко, но иногда делегации барату прибывают в космопорт на ома, чтобы произвести впечатление. Последние достижения в области синтеза органических материалов тоже позволяют существам меньшего размера приспосабливать великие силы ома для своих нужд, пусть и отвратительным и ужасным путём. Незадолго до смерти ома обычно отправляется к газовому гиганту, отвечающему особым (но пока неизвестным нам) критериям. Ома выходит на орбиту планеты и остаётся на ней, отказываясь принимать пищу и телепатически напевая скорбную прощальную песнь. Предприимчивые кораблестроители стремятся как можно быстрее добраться до умирающего ома, пока его огромное тело не сгинуло в глубинах газового гиганта, и иногда даже привлекают телепатов, настроившихся на его песнь. Специальные команды фиксируют труп и обрабатывают его, а затем переоборудуют в корпус космического корабля. Из-за своей органической природы такие звездолёты малопригодны для перемещений в Потоке, но на Материальном плане из них получаются превосходные, хоть и жуткие, транспортные корабли.

Приведённый блок параметров корпуса можно по усмотрению ведущего использовать для живого или мёртвого звездолёта-ома, используя правила создания звездолётов, описанные в *«Основной книге правил»*.

ОМА

Размер: средний.

Манёвренность: средняя (Пилотирование +0, поворот 2).

ПЗ: 85 (шаг 15); **ПП:** —; **КП:** 17.

Место под орудия: нос (1 тяжёлое, 1 лёгкое), левый борт (1 лёгкое), правый борт (1 лёгкое), корма (1 лёгкое).

Отсеки расширения: 6.

Минимальный экипаж: 1; **Максимальный экипаж:** 6.

Стоимость: 20.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Потоковая устойчивость (Экс): для установки потокового ускорителя тело ома необходимо особым образом подготовить; стоимость потокового ускорителя при этом увеличивается на 50%.

ОРОКОРАН

ОРОКОРАН
КО 6
ОПЫТ 2 400

ОРОКОРАН, ИХОРНЫЙ ЛОРД
КО 9
ОПЫТ 6 400

ОРОКОРАН КО 6

Опыт 2 400

Хаотичная злая средняя аберрация.

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, *увидеть невидимое*; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 93; **ПР:** 1

ЭКБ: 18; **ККБ:** 20.

Стойкость +8; **Реакция** +8; **Воля** +7 (+9 против эффектов с дескриптором «разум»).

Защитные способности: нельзя взять в тиски.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: хоботок +13 (1d8 + 6 *Ко*; крит.: кровопускание 1d6).

Дистанционная: рвотная струя +16 (1d10 + 6 *К* и галлюциноген).

Псевдозаклинания (УЗ 6):

1 в день — *предвидение*;

Постоянные — *увидеть невидимое*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +5; **Вын:** +3; **Инт:** –1; **Мдр:** +1; **Хар:** +2.

Навыки: Выживание +13, Мистицизм +13, Скрытность +18.

Языки: акло (не может говорить ни на одном языке); ограниченная телепатия 60 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Октурн).

Численность: одиночка, выводок (2–9) или конгрегация (10–20 орокоранов и 1 ихорный лорд).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Галлюциноген (Экс): желудочные соки орокорана содержат остатки октурнского чёрного ихора. Когда рвотная струя орокорана попадает в противника, он должен пройти испытание Воли со СЛ 16 и при провале впадает в замешательство (аналогично заклинанию *замешательство*) на 1d4 раунда.

Рвотная струя (Экс): в качестве основного действия орокоран может выпустить в противника в пределах 30 футов тонкую струю рвоты. При попадании струя не только наносит урон, но и подвергает цель действию способности галлюциноген.

ИХОРНЫЙ ЛОРД КО 9

Опыт 6 400

Хаотичная злая средняя аберрация.

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, *увидеть невидимое*; **Внимание** +17.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 120; **ПР:** 1

ЭКБ: 21; **ККБ:** 22.

Стойкость +8; **Реакция** +8; **Воля** +14 (+16 против эффектов с дескриптором «разум»).

Защитные способности: нельзя взять в тиски.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: хоботок +15 (3d4 + 9 *Ко*; крит.: кровопускание 1d6).

Дистанционная: рвотная струя +17 (2d6 + 9 *К* и галлюциноген).

Псевдозаклинания (УЗ 6):

1 в день — *предвидение*;

Постоянные — *увидеть невидимое*.

Известные заклинания (УЗ 9):

3 круг (2 в день) — *приворот (чудовище)* (СЛ 20), *удар по разуму* (СЛ 20);

2 круг (6 в день) — *мистическое исцеление*, *паралич (гуманоид)* (СЛ 19), *паучьи лапы*, *ужас* (СЛ 19);

Неограниченно — *низшее избавление*, *приказ* (СЛ 18).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +4; **Вын:** +3; **Инт:** +2; **Мдр:** +6; **Хар:** +3.

Навыки: Запугивание +22, Мистицизм +22, Проницательность +17.

Языки: акло, всеобщий (не может говорить ни на одном языке); ограниченная телепатия 60 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Октурн).

Численность: одиночка или конгрегация (1 ихорный лорд и 10–20 орокоранов).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Галлюциноген (Экс): см. выше.

Рвотная струя (Экс): см. выше.

ОРОКОРАН
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

Орокораны появились на Октурне, вероятно, даже раньше культов Древних и Чёрного Доминиона и до сих пор остаются одной из самых многочисленных разумных рас планеты. Орокораны — паразиты, кормящиеся соками своего мира. Они выискивают под поверхностью планеты пульсирующие вены, по которым течёт чёрный ихор, и высасывают его при помощи острых хоботков. Эта мерзкая жидкость не только питает орокоранов, но и вызывает у них эйфорические галлюцинации. Орокораны называют это помрачение сознания «утробным разумом» и верят, что так они могут общаться с зарождающимся сознанием самой планеты. На самом деле в этом есть доля правды, так как даже те орокораны, которые не впали в это состояние, могут использовать ихор, циркулирующий в организме, для того, чтобы прикоснуться к мистическому сознанию и получить туманный пророческий совет относительно их действий. Орокораны обычно обитают поблизости самых богатых ихорных жил, защищая драгоценный источник или просто впав в ступор. Когда орокоран не находится в состоянии ихорного сна, он раздражителен, непредсказуем и испытывает постоянную боль из-за абстинентного синдрома. Орокораны крайне ленивы и не стремятся к созданию цивилизации, если только их не принуждают к этому более могущественные расы или отдельные выдающиеся личности — ихорные лорды.

Разум большинства орокоранов постепенно угасает под действием ихора, и они даже перестают использовать телепатию для общения, но примерно один из тысячи обнаруживает, что ихор действует на него иначе, не только повышая находчивость и интеллект, но и усиливая магические способности. Ихорные лорды полагают себя прямым олицетворением разума спящей планеты, чем-то средним между священнослужителями и аватарами, и считают своим святым долгом собрать сородичей воедино и править ими ради достижения целей дремлющего Октурна. Понимание целей у каждого лорда своё, но в них без исключения входит поддержание власти и комфорта самого ихорного лорда и возведение красивых монастырей или громадных крепостей, предназначенных для охраны источников ихора. Эти вожди-оракулы удерживают власть при помощи грубой магической мощи и ограничения доступа к сокам планеты. Впрочем, для употребления пригоден только относительно свежий ихор, поэтому такие своеобразные королевства существуют лишь неподалёку от местной жилы и их влияние заканчивается там, где жила уходит вглубь и перестаёт быть доступной. Вне зависимости от размеров владений все ихорные лорды и их подданные признают верховенство загадочной сущности, короля Карсая. Хотя истинное происхождение Карсая неизвестно, большинство орокоранов называют его Первым Сновидцем и считают его величайшим из ихорных лордов и верховным пророком их дремлющего божества.

Орокораны могут использовать технологические устройства (ихорные лорды и представители других рас часто вооружают их и используют в качестве штурмовиков), но при наступлении опасности они обычно выплёвывают в противника вызывающие безумие желудочные жидкости, дожидаются, пока разум жертвы будет разрушен, после чего впиваются в добычу хоботком и выпивают её кровь. Рост орокорана в вертикальном положении — около 6 футов, но они предпочитают передвигаться на четырёх конечностях, а их вес составляет около 150 фунтов. У орокоранов нет разделения полов и особых репродуктивных органов, в процессе спаривания два орокорана прокалывают тела друг друга хоботками, чтобы обменяться генетическим материалом, откладывают оплодотворённые яйца в наполненные ихором ямки на поверхности планеты, после чего уходят, оставляя детёнышей на произвол судьбы.

ОСТРОКРЫЛ

ОСТРОКРЫЛ
КО 8
ОПЫТ 4 800

ОСТРОКРЫЛ КО 8

Опыт 4 800

Нейтральное крупное животное.

Иниц.: +12; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +21.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 125

ЭКБ: 20; **ККБ:** 22.

Стойкость +12; **Реакция** +12; **Воля** +7.

Защитные способности: нельзя взять в тиски; **Невосприимчивость:** несмертельный урон.

АТАКА

Скорость: 15 футов, полёт 80 футов (Экс, безупречная манёвренность).

В ближнем бою: укус +19 (1d10 + 14 *Ко*) или удар когтями +19 (1d6 + 14 *Р*; крит.: кровопускание 1d4).

Мультиатака: укус +13 (1d10 + 14 *Ко*), 2 удара когтями +13 (1d6 + 14 *Р*; крит.: кровопускание 1d4).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +4; **Вын:** +2; **Инт:** –4; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +21 (+29 при полёте), Атлетика +16, Скрытность +16.

Черты: Удар на проходе.

Прочие способности: овотономия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая холодная (Абаллон).

Численность: одиночка, пара или дозор (3–8).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Овотономия (Экс): яйцо острокрыла покрыто теми же «глазами», что и тело взрослой особи. Любой из родителей, сконцентрировавшись, может смотреть через эти глаза, как через свои собственные, что позволяет во время охоты периодически проверять, не грозит ли яйцу опасность. Когда острокрыл концентрируется на яйце, он перестаёт следить за обстановкой вокруг себя самого. Органы восприятия также позволяют яйцу реагировать на события. Если оставленное яйцо замечает приближение угрозы (чаще всего — любого существа, помимо острокрылов), оно выпускает несколько коротких лапок и пытается уползти в безопасное место со скоростью 10 футов в раунд. Любой из родителей может самостоятельно направлять яйцо, используя ту же необычную связь, что позволяет смотреть его глазами.

Острокрылы — свирепые и быстрые хищники, обитающие на Абаллоне в Ледяных Колодцах — глубоких кратерах, в которых живёт удивительно много биологических организмов, что достаточно необычно для планеты, где господствуют машины. Оказавшись на территории острокрыла, важно не забывать, что единственный способ выжить в схватке с беспощадным хищником — убить его до того, как он подлетит достаточно близко, чтобы вонзить в жертву ужасные когти. Подобная затея весьма опасна: острокрылы пикируют настолько быстро, что по ним едва ли удастся выстрелить дважды. Незаметно подкрасться к острокрылу также почти невозможно из-за глаз, расположенных на крыльях и по всему телу существа. Находясь в полёте, острокрыл почти всегда замечает жертву задолго до того, как она узнает о его присутствии.

К счастью для других существ, острокрылы обычно летают в одиночестве. Один острокрыл — опасный враг, не слишком привередливый в выборе добычи. Пара

ОСТРОКРЫЛ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

хищников может стать большой проблемой даже для опытного искателя приключений, особенно если они защищают гнездо или едва вылупившегося детёныша, и горе путешественнику, случайно наткнувшемуся на гнездо острокрылов на склоне Ледяного Колодца. Острокрылы охотятся группами лишь в голодное время, но в таких случаях они нападают и на добычу, которая в несколько раз больше их самих.

Брачный период острокрылов длится несколько месяцев в году, в это время зрительные рецепторы самцов без пары начинают быстро мигать. Биологи считают, что быстрое моргание говорит самкам о крепком здоровье самца. Если в местности живёт больше самцов, нежели самок, то несколько самцов иногда окружают самку и расправляют крылья, стремясь показать как можно больше рецепторов, а самка совершает выбор, резко клюнув понравившегося самца в лоб. Обычно острокрылы откладывают всего три или четыре яйца за раз, а родители не расходятся до тех пор, пока не вылупятся все детеныши, поскольку обладают особой связью с кладкой.

Яйца острокрыла покрыты теми же органами восприятия, что и тела взрослых особей, причём родители обладают способностью видеть всё, что видят эти глаза. Многие учёные полагают, что подобная связь основана на генетической форме квантовой спутанности, возникшей в результате воздействия естественной радиации Абаллона. Другие исследователи убеждены, что это — последствия манипуляций Первенцев, изменивших генетический код этих существ многие тысячелетия назад. Кроме этого, яйца, к огромному удивлению биологов, способны выпускать тонкие лапки и убегать от угрозы, обнаруженной с помощью зрительных сенсоров.

Эволюционная полезность этой способности достаточно спорна, поскольку скорость и скрытность передвижения оставляют желать лучшего, к тому же убегающие яйца периодически падают с обрывов, тонут в водоёмах и иными способами обрекают себя на гибель.

Изучение биологических особенностей острокрылов способствует многочисленным открытиям в области магии и биогенетики, а также технологическим исследованиям и разработкам, но всё это привело к тому, что исследователи всё чаще прибегают к помощи охотников или сами ими становятся. Для того чтобы заполучить острокрыла или его яйцо, придётся хорошо заплатить, причём живая особь обойдётся гораздо дороже. Некоторые предприниматели отлавливали острокрылов с целью их последующего разведения и продажи, в результате чего инвазивные популяции этих существ встречаются и на удалённых от Абаллона планетах. На своей же родной планете острокрылы находятся на грани вымирания из-за растущего спроса на них и непрекращающейся урбанизации поверхности планеты. Эта проблема (а также проблемы, которые создают острокрылы фауне других миров) привлекла внимание Ксеностражей, и в настоящее время обсуждается возможность введения мер, из-за которых разведение, отлов и торговля острокрылами и их яйцами вполне могут быть запрещены, что, возможно, лишь ускорит исчезновение вида.

ОКО-ПЛАЩИ

Все военные организации веками стремились наделить бойцов такими же средствами слежения за боевой обстановкой, какими располагают острокрылы. В прошлом некоторым магам удавалось воссоздать эту способность с использованием нестабильной магии, но результаты иногда бывали плачевными (и даже пугающими). Ранние эксперименты с одеждой, покрытой нанокамерами, которые были соединены с достаточно громоздкими очками, вызывали у испытуемых только дезориентацию и тошноту. Недавние исследования анатомии яиц острокрыла и достижения современных биотехнологий позволили создать органический микропроцессор, который, будучи подключён к затылочной доле мозга, даёт пользователю способность воспринимать изображение с сенсоров, расположенных на специальной одежде — око-плаще. Наиболее популярные модели этого биоимпланта (*«Основная книга правил»*, стр. 210) и соответствующей одежды производятся компаниями Бреседы.

ОКО-ПРОЦЕССОР

ЧАСТЬ ТЕЛА: Мозг

АУГМЕНТАЦИЯ: БИОИМПЛАНТ

ЦЕНА: 2 200 **УРОВЕНЬ:** 4

Этот биотехнологический предмет — крохотный компьютер, устанавливаемый в мозг и соединённый с технологическим плащом. Если обе части комплекта надеты и включены, носителя нельзя взять в тиски (аналогично одноимённому правилу для существ, см. стр. 154). Стоимость плаща входит в стоимость этой аугментации.

ПОКИНУТЫЙ

ПОКИНУТЫЙ
КО 8
ОПЫТ 4 800

ПОКИНУТЫЙ **КО 8**

Опыт 4 800

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепозрение (жизнь) 60 футов; **Внимание** +16.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 115

ЭКБ: 23; **ККБ:** 25.

Стойкость +11; **Реакция** +7; **Воля** +13.

Невосприимчивость: невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: тактический нож +17 (2d4 + 10 *Р*).

Дистанционная: улучшенный полуавтоматический пистолет +15 (2d6 + 8 *Ко*).

Атакующие способности: удушение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +4; **Вын:** —; **Инт:** +6; **Мдр:** +1; **Хар:** +1.

Навыки: Выживание +16, Инженерное дело +21 (+26 при отключении систем жизнеобеспечения), Компьютеры +21, Культура +16, Скрытность +21.

Языки: всеобщий, один другой язык (который знал при жизни).

Прочие способности: отключение жизнеобеспечения.

Снаряжение: касатский микрокордовый костюм III, улучшенный полуавтоматический пистолет с 30 патронами для коротко-ствольного оружия, тактический нож.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или группа (2–5).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Отключение жизнеобеспечения (Экс): покинутый получает бонус +5 к проверкам Инженерного дела для отключения систем жизнеобеспечения и аналогичных устройств.

Удушение (Св): когда покинутый успешно совершает боевой манёвр захвата, цель должна пройти испытание Стойкости со СЛ 18. При провале цель получает 1d12 + 10 дробящего урона и 1d4 урона Выносливости. При успехе цель уменьшает дробящий урон вдвое и не получает урона Выносливости.

Тот, кто наблюдает, как его последняя надежда на выживание ускользает сквозь пальцы, испытывает особые душевные страдания. Иногда те, кто остался умирать в холодной пустоте космоса — неважно, на пустынном астероиде или заброшенном корабле, восстают из мёртвых в виде нежити — «покинутых». Независимо от того, задохнулись они или умерли от жажды и голода, несчастные души, обратившиеся в покинутых, имеют истощённый вид, от них остаются буквально кожа и кости. Некоторые из них стремились выжить как можно дольше, поэтому на них могут быть залатанные скафандры или следы других попыток продлить своё существование. Многие демонстрируют признаки безумия, вызванного и психологической болью от осознания безвыходности положения, и сверхъестественным ужасом перед жутким превращением, ожидающим их после смерти. На телах покинутых часто можно найти аккуратно сделанные татуировки или ритуальные шрамы, которые ведут счёт дням, проведённым в одиночестве, либо следы попыток избежать вечной не-жизни. Как бы покинутый ни выглядел при жизни, он отличается от прочей нежити светящимися синими,

ПОКИНУТЫЙ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

словно льдинки, глазами и ртом, способным неестественно широко распахнуться, когда мертвец исторгает яростный вопль.

Покинутые всегда остаются возле места своего заточения, где следят за тем, чтобы никто не забрал их останки и не потревожил место их смерти, не поплатившись за это. Смерть несильно влияет на их интеллект, но былая личность быстро угасает под действием тёмных энергий, питающих мертвеца, поэтому все воспоминания и остатки сознания направляются на достижение одной-единственной цели: обречь других живых существ на те же страдания, что испытал он сам.

Покинутый испытывает тень удовольствия лишь тогда, когда ему удаётся силой или хитростью вынудить группу незваных гостей бежать, бросив кого-то на произвол судьбы. Покинутые не убивают бедолаг сразу, а пытаются подружиться с товарищем по несчастью, что повышает шансы жертв стать покинутыми после смерти. Покинутый относится к жертве с необычайной заботой: как только становится ясно, что печальной участи не избежать, покинутый создаёт видимость сострадания, даже давая жертве советы, как в сложившейся ситуации выжить как можно дольше. Эти эмоции, однако, абсолютно фальшивы. Покинутый никогда не позволит жертве сбежать, и та маска, которую он примеряет во время бесед с ней, неминуемо будет сброшена после смерти и последующего обращения жертвы в нежить. После преображения покинутые теряют интерес друг к другу и в полной тишине ожидают, когда на их территорию вновь пожалуют живые.

Покинутые сохраняют навыки использования различного снаряжения, которыми обладали при жизни, и чаще всего, как бывшие космоплаватели, неплохо разбираются в технологиях. Оставшееся у них оружие обычно используется для угроз и запугивания, и мертвец скорее предпочтёт задушить жертву, если её не удастся удержать. Технические знания делают покинутого лишь опаснее: экипажи звездолётов порой даже не подозревают об угрозе, пока он незаметно и необратимо не выведет космический корабль из строя, вынуждая их навсегда остаться на его территории.

Покинутые чаще всего обитают среди остовов космических кораблей и в других местах, где вышедшее из строя оборудование или атака пиратов обрекли путешественников на медленную смерть в тёмной космической пустоте. Покинутые тем не менее могут повстречаться и в пригодных для обитания, но отрезанных от цивилизации местах: это могут быть колонисты и путешественники, оставленные на новых планетах, и солдаты, брошенные соратниками на поле боя. Любой, кого товарищи бросили умирать в одиночестве, может переродиться в покинутого.

ИЗЛЮБЛЕННАЯ ТАКТИКА

Обычно у покинутых хватает времени и технических умений, чтобы подготовиться к появлению очередной жертвы. Существует масса уловок, позволяющих её приманить и лишить возможности сбежать.

Аварийный маяк: огромное количество звездолётов и стационарных космических объектов оснащено аварийными маяками и другим коммуникационным оборудованием, позволяющим подать сигнал бедствия. Покинутые, находящиеся в подобных местах, иногда включают сигнал бедствия в надежде привлечь добычу. Они не могут убедительно подражать живым, но порой собирают достаточно аудио- и видеоматериалов из имеющихся файлов, чтобы состряпать убедительную приманку и привлечь путешественников на опасную территорию.

Угон: когда на территорию покинутого попадают незваные гости, он часто использует хорошее знание местности, чтобы обойти их и проникнуть на их звездолёт. Оказавшись внутри, мертвец захватывает управление, убивая оставшихся на борту членов экипажа, и либо уводит корабль на недосягаемое расстояние, либо навсегда выводит его из строя, обрекая жертв на медленную смерть во враждебной среде, чтобы они, возможно, также превратились в покинутых. Если в распоряжении покинутого есть действующий космический корабль, он превращает его в смертельную западню перед тем, как попытается заманить на борт новых жертв. У особо удачливой нежити получается провернуть этот трюк несколько раз.

Саботаж: если покинутый не может захватить корабль жертвы, он выбирает другой, более долгий сценарий, спрятавшись на борту и выводя его из строя постепенно, когда тот вновь отправится в путь. Отключить систему регенерации кислорода непросто, но это причинит экипажу массу страданий. В подобном случае умирающие в последние мучительные минуты своей жизни слышат хриплый голос, вещающий через системы связи: «Спите. Недолго осталось».

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН ПОКИНУТОГО (КО 3+)

Эта обречённая душа была брошена на произвол судьбы и умерла на пустынном астероиде, заброшенном корабле или в другом труднодоступном месте.

Требуемый тип существа: нежить.

Требуемая роль: специалист.

Особенности: слепозрение (жизнь) 60 футов; отключение жизнеобеспечения и удушение (см. стр. 76, используйте обычный урон ближнего боя для выбранного КО); бонус +½ КО к испытаниям Стойкости; получает Инженерное дело, Компьютеры и Скрытность как отличные навыки.

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Сила, Ловкость, Интеллект.

ПУСТОТНАЯ КАРГА

ПУСТОТНАЯ КАРГА
КО 10
ОПЫТ 9 600

ПУСТОТНАЯ КАРГА **КО 10**

Опыт 9 600

Нейтральное злое среднее гуманоидное чудовище.

Иниц.: +7; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +19.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 118

ЭКБ: 25; **ККБ:** 27.

Стойкость +9; **Реакция** +11; **Воля** +15.

СУ: 10/магия; **Невосприимчивость:** болезни, сон, ужас, холод; **УкМ:** 20.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов (Св, безупречная манёвренность).

В ближнем бою: ультратонкий кинжал +17 (4d4 + 11 Р).

Дистанционная: зеро-пистолет класса «Град» +19 (2d6 + 10 Х; крит.: ошеломление (СЛ 19)).

Атакующие способности: звёздное одеяние.

Псевдозаклинания (УЗ 10, дистанционная атака +19):
1 в день — истощение, космический вихрь (СЛ 22);
3 в день — облучение (СЛ 21), психокинетическое удушение (СЛ 21);
Неограниченно — причинение боли (СЛ 20).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +3; **Вын:** +0; **Инт:** +8; **Мдр:** +2; **Хар:** +3.

Навыки: Акробатика +19 (+27 при полёте), Запугивание +24, Мистицизм +24, Скрытность +19.

Языки: акло, всеобщий, дроу.

Прочие способности: недышащий.

Снаряжение: углеволоконная кожа «Карбин», зеро-пистолет класса «Град» с 4 аккумуляторами повышенной ёмкости (40 зарядов в каждом), ультратонкий кинжал.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любой вакуум.

Численность: одиночка или ковен (см. ниже).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Звёздное одеяние (Св): в качестве основного действия пустотная карга может до трёх раз в день выпустить из своего одеяния накопленную космическую энергию. Все существа в пределах 30 футов от карги получают 2d6 + 10 урона силой и на 2d4 раунда выделяются светящимися крупицами звёздной энергии. Покрытые такими частицами существа получают штраф –20 к проверкам Скрытности и не получают преимуществ плохой видимости от невидимости, марева и аналогичных эффектов. Испытание Реакции со СЛ 19 уменьшает урон вдвое и отменяет свечение. Другие пустотные карги невосприимчивы к этой способности.

Пустотные карги — ужасные создания из глубин космоса, подчиняющие тех, кто попадётся им под руку, своим жестоким прихотям. Обычно рост карги составляет около 7 футов, а вес — не более 150 фунтов. У них удлинённые конечности, ступни и кисти рук с очень острыми серебристыми ногтями. У большинства этих существ очень густые и длинные волосы, которые они обычно носят распущенными, чтобы в условиях невесомости и пониженной гравитации волосы парили, обрамляя лицо карги. Никто не знает наверняка, откуда взялись эти существа — возможно, они адаптировались к жизни в открытом космосе (что значительно изменило их физиологию), а может, и прибыли с неизвестной далёкой планеты. Сами же пустотные карги не желают рассказывать низшим существам (то есть никому) о своём происхождении. Они инстинктивно стремятся повелевать другими формами жизни и обычно сотрудничают только с себе подобными. Время от времени союзницы вступают в борьбу за главенство, но подобные стычки заканчиваются быстрой и жестокой победой одной из них.

ПУСТОТНАЯ КАРГА
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

Карги презирают глупость в любом её проявлении и с огромным удовлетворением наказывают за неё, обычно весьма болезненным и зачастую фатальным для жертвы способом.

Самая большая ценность карги — её одеяние, хотя оно дарует ей лишь малую толику силы. Это и знак чести, потому что в молодости карга должна пройти ряд мучительных испытаний для её создания. Сначала карга изготавливает плащ из волокон растений, растущих на планетах с высоким уровнем естественной радиации. Затем она должна найти звезду, на которой происходят сильные вспышки, и дождаться особого события: выброса коронального вещества — огромного всплеска плазмы и магнитного излучения, в котором она омывает одеяние. Если ей удаётся выжить, она переносит одеяние в центр туманности, собирая по пути космическую пыль и ионизированные газовые частицы. Добравшись до места, она облачается в одеяния и медитирует, часто на протяжении многих дней, пока ей в видении не является звёздный рисунок, который она переносит на ткань. Каждое одеяние уникально и представляет особую ценность для карги, создавшей его.

Процесс его создания может занять годы, иногда даже десятилетия, но как только он завершён, карга сливается с одеянием и только самая сильная магия способна разделить их. Пока пустотная карга не создаст своё одеяние, ни одна карга не посчитает её за равную, а некоторые вообще не будут признавать сам факт её существования, пока та не закончит работу. Если карга, состоящая в ковене (см. ниже), каким-то образом лишится одеяния, её силой изгоняют оттуда, даже если в результате ковен лишится всех сил. Даже если изгнанница вернёт одеяние (или сошьёт новое), ей, как правило, приходится создавать новый ковен, так как предыдущий никогда не будет снова ей доверять.

Пустотных карг видели на Апостэ, где они содействовали некоторым домам тёмных эльфов в корпоративном шпионаже против других домов дроу. Если карга достаточно усердна и обладает богатой и жестокой фантазией, она может занять высокое положение в службе безопасности одной из корпораций дроу. Такие карги отлавливают вражеских шпионов и возглавляют боевые отряды при атаках на конкурентов, но на более высокие должности её никогда не возьмут, поскольку они предназначены исключительно для высокорождённых дроу.

Октурн, казалось бы, должен быть интересен для пустотных карг, но практически все они без исключения избегают этой планеты. Некоторые мудрецы считают, что ведьмы боятся Чужака и его странных обитателей. Если каргу об этом спросить, она лишь злобно усмехнётся и тонко намекнёт на «определённые соглашения», заключённые с могущественными силами, из-за которых они и вынуждены избегать Октурна. Никто не смог добиться от них более подробных разъяснений по этому вопросу, и эта загадка до сих пор остаётся неразгаданной.

Отношения между пустотными каргами и Чёрным Доминионом тоже нельзя назвать дружелюбными, хотя в чрезвычайных обстоятельствах они и бывают вынуждены работать вместе. Такие союзы всегда достаточно напряжённые и кратковременные, возможно, потому что карги опасаются, что де-ноло и не-тальггу непременно попытаются добраться до их мозгов при первом же удобном случае.

КОВЕНЫ ПУСТОТНЫХ КАРГ

Три карги любых видов могут объединиться в ковен, усиливающий их магические способности. Ковены пустотных карг особенно сильны и часто объявляют целые астероиды или другие небольшие планетоиды своими владениями. Обычно участницы ковена создают сосуд приблизительно квадратного сечения, называемый звёздным котлом. Котёл изготавливается из неведомых материалов, способных выдерживать эксперименты карг в области магического распада и синтеза. Звёздный котёл служит фокусирующим предметом во множестве ритуалов ковена, иногда с его помощью изготавливают сыворотки и магические ампулы. Учёные всей галактики мечтают заполучить один из звёздных котлов и изучить его конструкцию, но пустотные карги защищают его не хуже, чем свои одеяния.

Пока все три участницы ковена находятся в пределах 10 футов друг от друга, они могут совместно творить любое из следующих псевдозаклинаний: *видение*, *власть над гравитацией* (СЛ 25), *гравитационная сингулярность* (СЛ 25), *межпланетная телепортация*, *обрушение космоса* (СЛ 24), *ретрокогниция*, *телепатия*, *угасание жизни* (СЛ 25) и *ясновидение/ясновидение*. Для сотворения совместной магии все три карги должны потратить действие полного хода. Все псевдозаклинания ковена имеют УЗ 13 (или УЗ самой могущественной карги этого ковена). Ковен сотворяет псевдозаклинания без траты ПР.

По усмотрению ведущего ковены могут располагать и другими псевдозаклинаниями.

РЕПТОИД

РЕПТОИД
КО 1
ОПЫТ 400

РЕПТОИД-ВЛАДЫКА
КО 6
ОПЫТ 2400

РЕПТОИД КО 1

Опыт 400

Принципиальный злой средний гуманоид (перевёртыш, рептоид).

Иниц.: +0; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +5.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 16

ЭКБ: 11; **ККБ:** 12.

Стойкость +1; **Реакция** +1; **Воля** +6; +2 против эффектов с дескриптором «разум» и ядов.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: удар когтями +4 (1d4 + 2 Р).

Дистанционная: лазерный пистолет «Азимут» +2 (1d4 + 1 О; крит.: поджигание 1d4).

Псевдозаклинания (УЗ 1):

1 в день — *приворот (гуманоид)* (СЛ 15), *приказ* (СЛ 15);

Неограниченно — *ступор* (СЛ 14), *телепатическое сообщение*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +0; **Вын:** –1; **Инт:** +2; **Мдр:** +1; **Хар:** +4

Навыки: Блеф +10, Дипломатия +10, Маскировка +5, Проницательность +5.

Языки: верчитский, всеобщий, рептоидский.

Прочие способности: смена формы.

Снаряжение: «вторая кожа», лазерный пистолет «Азимут» с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или клика (3–8 и 1 рептоид-владыка).

РЕПТОИД-ВЛАДЫКА КО 6

Опыт 2 400

Рептоид, мистик

Принципиальный злой средний гуманоид (перевёртыш, рептоид).

Иниц.: +0; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 77; **ПР:** 4

ЭКБ: 16; **ККБ:** 18.

Стойкость +5; **Реакция** +5; **Воля** +11; +2 против эффектов с дескриптором «разум» и ядов.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: удар когтями +12 (1d6 + 8 Р).

Дистанционная: лазерный пистолет «Корона» +10 (2d4 + 6 О; крит.: поджигание 1d4).

Атакующие способности: неведомые приказания, отголоски власти, принудительная дружба (СЛ 16).

Псевдозаклинания мистика (УЗ 6):

Неограниченно — *связь разумов*.

Известные заклинания мистика (УЗ 6):

2 круг (1 в день) — *паралич (гуманоид)* (СЛ 19), *ступор (чудовище)* (СЛ 19);

1 круг (3 в день) — *низшее замешательство* (СЛ 18), *приворот (гуманоид)* (СЛ 18), *приказ* (СЛ 18);

0 круг (неограниченно) — *ступор* (СЛ 17), *телепатическое сообщение*.

Дарование: владыка.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +0; **Вын:** +1; **Инт:** +1; **Мдр:** +3; **Хар:** +5.

Навыки: Блеф +18, Дипломатия +18, Маскировка +13, Проницательность +13.

Языки: верчитский, всеобщий, рептоидский.

Прочие способности: смена формы.

Снаряжение: касатский микрокордовый костюм II, лазерный пистолет «Корона» с 4 аккумуляторами (20 зарядов в каждом).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или клика (1 и 3–8 рептоидов).

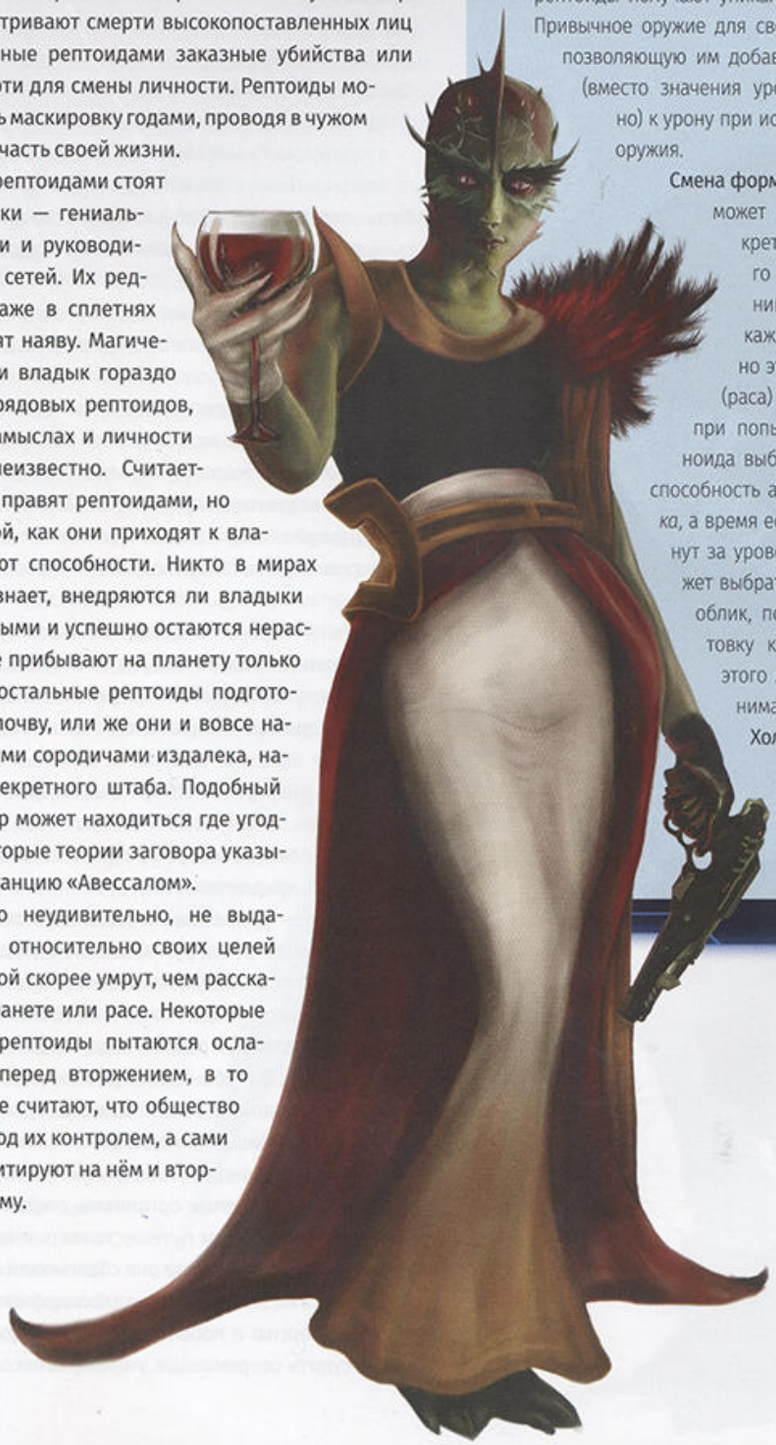
РЕПТОИД
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

Рептоиды — мастера маскировки и обмана. Они используют способность изменять облик, чтобы внедряться в различные сообщества под видом влиятельных личностей и занимать в них высокое положение. Количество успешно внедрившихся рептоидов редко бывает точно известно: помимо превосходных шпионских навыков, эти существа обладают особой магией, при помощи которой заметают следы и склоняют врагов к сотрудничеству.

Способность рептоидов к смене формы обладает рядом ограничений: обычно рептоид выбирает только одну личность и меняет её лишь тогда, когда она скомпрометирована. В некоторых случаях рептоиды организуют «несчастные случаи», чтобы избавиться от нежелательного облика и принять новый. Иногда конспирологи или работники служб контрразведки рассматривают смерти высокопоставленных лиц как организованные рептоидами заказные убийства или подставные смерти для смены личности. Рептоиды могут поддерживать маскировку годами, проводя в чужом облике большую часть своей жизни.

За обычными рептоидами стоят рептоиды-владыки — гениальные заговорщики и руководители шпионских сетей. Их редко упоминают даже в сплетнях и ещё реже видят наяву. Магические способности владык гораздо сильнее, чем у рядовых рептоидов, поэтому об их замыслах и личности почти ничего неизвестно. Считается, что владыки правят рептоидами, но остаётся загадкой, как они приходят к власти или получают способности. Никто в мирах Соглашения не знает, внедряются ли владыки в общество первыми и успешно остаются нераскрытыми, или же прибывают на планету только после того, как остальные рептоиды подготовили для этого почву, или же они и вовсе наблюдают за своими сородичами издалека, направляя их из секретного штаба. Подобный командный центр может находиться где угодно, причём некоторые теории заговора указывают прямо на станцию «Авессалом».

Рептоиды, что неудивительно, не выдают информации относительно своих целей и даже под пыткой скорее умрут, чем расскажут о родной планете или расе. Некоторые убеждены, что рептоиды пытаются ослабить общество перед вторжением, в то время как другие считают, что общество уже находится под их контролем, а сами рептоиды паразитируют на нём и вторжение им ни к чему.



ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Сил, +2 Хар, –2 Лвк
ПЗ: 5

Размер и тип: рептоиды — гуманоиды среднего размера с подтипами «перевёртыш» и «рептоид».

Сумеречное зрение: рептоиды видят при низком уровне освещённости так же хорошо, как и при среднем.

Естественное оружие: рептоиды всегда считаются вооружёнными, пока находятся в естественной форме. Они могут наносить 1d3 смертельного режущего урона безоружным ударом, и атака не считается архаичной. На 3 уровне рептоиды получают уникальную разновидность черты Привычное оружие для своего естественного оружия, позволяющую им добавлять 1,5 уровня персонажа (вместо значения уровня персонажа, как обычно) к урону при использовании естественного оружия.

Смена формы: один раз в день рептоид может принять облик одного конкретного гуманоида среднего размера. При использовании этой способности рептоид каждый раз принимает именно эту форму, получая бонус +10 (раса) к проверкам Маскировки при попытках выдать себя за гуманоида выбранного вида. В остальном способность аналогична *изменению облика*, а время её действия составляет 10 минут за уровень персонажа. Рептоид может выбрать себе новый гуманоидный облик, потратив 1 неделю на подготовку к преображению, но после этого лишается возможности принимать предыдущую форму.

Холоднокровный: рептоиды получают бонус +2 (раса) к испытаниям против эффектов с дескриптором «разум» и ядов.

РИКРИЧИ

РИКРИЧИ
КО 3
ОПЫТ 800

РИКРИЧИ **КО 3**

Опыт 800

Рикричи, посланник.

Принципиальное нейтральное среднее гуманоидное чудовище (подводный).

Иниц.: –1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +8.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 36

ЭКБ: 12; **ККБ:** 13.

Стойкость +2; **Реакция** +4; **Воля** +6.

Защитные способности: любитель укрытий.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 30 футов.

В ближнем бою: охотничий нож +10 (1d4 + 3 *Р*).

Дистанционная: тактический полуавтоматический пистолет +8 (1d6 + 3 *Ко*).

Атакующие способности: тяга к сотрудничеству, хваткий.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** –1; **Вын:** +1; **Инт:** +4; **Мдр:** +1; **Хар:** +3.

Навыки: Атлетика +8 (+16 при плавании), Дипломатия +13, Инженерное дело +13, Медицина +8, Проницательность +13.

Языки: всеобщий, рикричи.

Прочие способности: амфибия, импровизации посланника (в атаку!, воодушевляющее слово (9 ПЖ)).

Снаряжение: углеволоконная кожа «Графит», охотничий нож, тактический полуавтоматический пистолет с 30 патронами для коротко-ствольного оружия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая подводная или городская (Акчиос).

Численность: одиночка, группа (2–7) или колония (8–20).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Любитель укрытий (Экс): рикричи инстинктивно понимает, как эффективно использовать укрытия. Когда рикричи находится в укрытии (частичном, обычном или надёжном), получаемый им от укрытия бонус к КБ и испытаниям Реакции увеличивается на 1.

Тяга к сотрудничеству (Экс): рикричи всю свою жизнь живут сплочённо и способны предугадывать желания соседей и координировать с ними действия. Рикричи получает бонус +2 к проверкам навыков при помощи товарищу и к проверкам атаки для отвлекающего огня. Когда существо помогает товарищу-рикричи, оно получает бонус +2 к своей проверке.

Хваткий (Экс): благодаря перистым «усам» предплечий рикричи крепко хватают небольшую добычу. Рикричи получает бонус +4 к проверке атаки при боевом манёвре захвата, когда пытается схватить жертву меньшего размера, чем он сам. В качестве действия полного хода рикричи может совершить две попытки захвата существа, при этом каждая попытка получает штраф –4 к проверке атаки.

Рикричи — неторопливые долговязые существа, похожие одновременно и на моллюсков, и на дышащих атмосферным воздухом гуманоидов. Их крепкие нижние конечности способны продолжительное время цепляться за неровности, а верхние покрыты десятками длинных жилистых усиков, которыми рикричи ловят проплывающие частицы пищи. На концах этих конечностей находится по три хватательных когтя, при помощи которых рикричи с лёгкостью может манипулировать предметами, инструментами и оружием.

Рикричи — уроженцы Акчиоса, одинокой водной планеты, вращающейся вокруг оранжевой звезды по эксцентрической орбите. Большую часть своего существования Акчиос был покрыт слоем льда толщиной в несколько миль, который частично подтаивал раз в 3 года, когда планета приближалась к солнцу. В глубинах холодного океана зародились простейшие, питавшиеся веществами, поступающими из подводных вулканов. Лишь немногие более сложные формы жизни смогли эволюционировать в тёмных пучинах, среди них были и рикричи: мягкотелые организмы с жёстким экзоскелетом, который позволял им путешествовать и питаться в тёплый период. В периоды холода они сбрасывали свой панцирь и отправлялись на зимовку в кораллоподобные строения, чтобы сберечь энергию и побыть среди себе подобных. Насколько могут судить современные учёные, самосознание и высшая

мыслительная деятельность этих существ явились прямым продолжением подобного совместного существования. Из-за отсутствия огня и металлургии технологии рикричи были крайне примитивны, но их культура развивалась благодаря любви к истории, математике и философии.

За последние 100 000 лет солнце Акчиоса стало горячее и расплавляло всё больше и больше ледяного покрова планеты. За несколько веков до Разрыва поверхность Акчиоса оттаяла достаточно сильно, чтобы обнажить океан, и рикричи впервые увидели космос. Первые исследователи из миров Соглашения посетили планету 50 лет назад, к этому моменту рикричи уже вовсю занимались теоретической астрономией и благодаря способностям к быстрому обучению быстро освоили и переняли технологии гостей планеты, пусть почти и не имели своих собственных. Рикричи до сих пор редко встречаются за пределами родной планеты, но странствующие учёные и инженеры этой расы славятся умением создавать архитектурные шедевры и адаптировать старые технологии для современного использования.

Среди самых выдающихся достижений рикричи стоит отметить успехи в области фармацевтики и создания недорогих биоимплантов, которые позволили им адаптироваться к жизни вне воды. Особенно следует выделить ряд гормональных модификаций, позволяющих рикричи носить панцирь круглый год, и биотехнологический голосовой модулятор, дающий им возможность говорить практически как люди: без него рикричи коверкают согласные и могут общаться лишь шёпотом, поскольку их голосовой аппарат не действует вне воды. Язык рикричи состоит в основном из движений рук и щебетания, целые синтаксические конструкции передаются исключительно через вибрации, ощутимые лишь в воде на небольших расстояниях: подобные грамматические конструкции используются только для выражения нежности, доверия и понимания. В результате среди близких друзей и родных рикричи издают едва слышное жужжание. Они считают общение посредством коммуникаторов до ужаса пресным.

Колебания температур по-прежнему представляют угрозу для большинства рикричи. Из-за адаптации к условиям внешней среды они становятся заметно менее активными в холода, а жаркая погода может вызвать крайнее перевозбуждение. Те рикричи, которые могут себе это позволить, носят специальные костюмы с регулируемой средой, поддерживая температуру тела и предотвращая перепады настроения. Большинство странствующих рикричи обожает полные разумных существ помещения, считая их достойной заменой зимним колониям родной планеты.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Вын, +2 Инт, –2 Лвк
ПЗ: 4

Размер и тип: рикричи — гуманоидные чудовища среднего размера с подтипом «подводный».
Ночное зрение: рикричи видят в темноте на расстоянии до 60 футов.
Амфибия: рикричи могут дышать как водой, так и воздухом.
Любитель укрытий: см. стр. 82.
Перемещение рикричи: базовая скорость рикричи — 20 футов, и они получают скорость плавания 30 футов.
Тяга к сотрудничеству: см. стр. 82.
Хваткий: см. стр. 82.

РИФОРИАНИН

РИФОРИАНИН-ТЕХНИК КО 1 ОПЫТ 400

РИФОРИАНИН, ПИЛОТ НЕБЕСНОГО ПЛАМЕНИ КО 5 ОПЫТ 1600

РИФОРИАНИН-ТЕХНИК КО 1

Опыт 400

Зиморожденный рифорианин, механик.

Нейтральный добрый средний гуманоид (рифорианин).

Иниц.: +5; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 16

ЭКБ: 12; **ККБ:** 13.

Стойкость +3; **Реакция** +3; **Воля** +2.

Устойчивость: холод 5.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: охотничий нож +4 (1d4 + 1 *Р*).

Дистанционная: электропистолет +6 (1d4 + 1 *Э*, несмертельный).

Атакующие способности: отслеживание цели.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +1; **Вын:** +2; **Инт:** +4; **Мдр:** +0; **Хар:** –1.

Навыки: Выживание +5, Инженерное дело +10, Компьютеры +10, Пилотирование +10, Физические науки +5.

Языки: всеобщий, триаксийский.

Прочие способности: искусственный интеллект (экзокортекс), специнструмент (улучшение брони).

Снаряжение: «вторая кожа», электропистолет с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом), охотничий нож.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Триакс).

Численность: одиночка, пара или команда (2–4 и 4–8 пар партнёров (см. ниже)).

ПИЛОТ НЕБЕСНОГО ПЛАМЕНИ КО 5

Опыт 1600

Леторожденный рифорианин, оперативник.

Нейтральный добрый средний гуманоид (рифорианин).

Иниц.: +5; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +17.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 63; **ПР:** 4

ЭКБ: 19; **ККБ:** 20.

Стойкость +4; **Реакция** +7; **Воля** +8.

Защитные способности: уклонение; **Устойчивость:** огонь 5.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 30 футов (реактивный ранец, средняя манёвренность).

В ближнем бою: охотничий нож +10 (1d4 + 6 *Р*).

Дистанционная: звуковой пистолет «Гром» +12 (1d8 + 5 *Э*; крит.: оглушение [СЛ 15]).

Атакующие способности: калечащий приём, обманная атака +3d8.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +5; **Вын:** +0; **Инт:** +3; **Мдр:** +2; **Хар:** +1.

Навыки: Блеф +12, Выживание +17, Инженерное дело +12, Культура +17, Пилотирование +17.

Языки: всеобщий, триаксийский.

Прочие способности: оперативные уловки (быстрая перевязка [15 ПЗ], всегда начеку), специализация оперативника (исследователь).

Снаряжение: эстексный комбинезон II (быстродоступная кобура, реактивный ранец), охотничий нож, звуковой пистолет «Гром» с 4 аккумуляторами (20 зарядов в каждом).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Триакс)

Численность: одиночка, пара, пара партнёров (1 пилот Небесного пламени и 1 драконоид) или команда (4–8 пар партнёров и 2–4 рифорианина-техника).

Рифориане — главная гуманоидная раса Триакса, известного своей вытянутой орбитой, из-за которой лето и зима на планете длятся невероятно долго. Эти гуманоиды адаптировались к необычной среде путём своеобразного триморфизма: у поколений, родившихся зимой (зиморожденных), короткая шерсть и узкий разрез глаз, предохраняющий зрение от снежной слепоты, у родившихся в летнее время (леторожденных) кожа безволосая и смуглая, чтобы противостоять палящим солнечным лучам, а рождённые в межсезонье (промежуточные) имеют смешанные черты. В наши дни благодаря доступности генной и гормональной терапии внешность рифорианина не указывает на текущее время года на Триаксе, и хотя большинство немодифицированных рифориан зиморожденные (на планете сейчас царит зима), в некоторых культурах изменённая сезонная форма рифорианина рассматривается как знак богатства и высокого статуса. У всех рифориан длинные остроконечные уши с перистыми кисточками с задней стороны, которые непроизвольно изменяют форму уха, помогая сфокусироваться на определённых звуках.

Давным-давно смена сезонов определяла развитие общества Триакса. Зиморожденные рифориане думали прежде всего о выживании (что вполне объяснимо) и были преданными, хоть и грубоватыми и нелюдимыми. К единожды данному обещанию зиморожденный относился чрезвычайно серьёзно, и в современных триаксийских сагах и исторических романах рассказывается о героях, готовых пожертвовать всем для того, чтобы сдержать слово, какие бы трагические последствия это ни сулило. Леторожденные рифориане, наоборот, росли во времена изобилия, порой оставляя крепости в пользу кочевого образа жизни. Большая их часть всё же осознавала важность подготовки запасов на зимний период, но в целом периоды лета были полны страсти и творчества,

восстаний и риска. Рождение промежуточных рифориан, олицетворяющих собой смену времён года, воспринималось с благоговейным ужасом.

Современные технологические достижения позволяют рифорианам жить в комфорте вне зависимости от времени года, и даже цикл биологической адаптации был нарушен при помощи магии и технологии. Тем не менее цикличность осталась жить в стереотипах, которые сложились у представителей различных «поколений» (именно так некоторые рифориане предпочитают называть свои подвиды) друг о друге, причём современная возможность выбора эти стереотипы только усиливает. Зимородженных рифориан считают прагматичными консерваторами, во многом из-за того, что это естественное, немодифицированное состояние большинства современных рифориан, рождённых триаксийской зимой. Те же, кто обратились в леторожденных, имеют репутацию распутных ветрениковв, страстно тяготеющих к искусству, новшествам, социальному и технологическому прогрессу. Несмотря на то, что в рифорианском обществе к превращению в леторожденных относятся в основном толерантно и леторожденные занимают должности на всех уровнях государственной власти, сам факт превращения тут же характеризует рифорианина как представителя контркультуры, чем большинство леторожденных открыто гордится. Промежуточные рифориане по-прежнему встречаются нечасто и оттого сохраняют загадочность, чем могущественные мистики и лидеры из их числа не стесняются пользоваться.

Заметнее всего для прочих жителей миров Соглашения рифориане, принадлежащие к Легиону Небесного пламени — элитной группе наёмников, предлагающей свои услуги для защиты новых колоний миров Соглашения, экспедиций общества Звёздных искателей и прочих благих начинаний, происходящих за пределами юрисдикции Блюстителей и властей миров Соглашения. У многих легионеров существует почти телепатическая связь с их партнёрами-драконоидами (см. стр. 32), на протяжении уже многих тысячелетий она является причиной легендарной эффективности их командной работы. Партнёры — чаще всего просто напарники, хоть романтические отношения и не редкость. Пары партнёров превосходно зарекомендовали себя в качестве боевых дуэтов, пилотирующих как собственные звездолёты Легиона Небесного пламени, так и космические корабли исследователей в рамках заключённого Легионом договора. Помимо навыков управления воздушными и космическими судами, легионеры обучены самым разнообразным боевым умениям и могут при необходимости без труда сражаться и на земле, причём некоторые из них даже следуют древним традициям, когда всадник вступает в бой верхом на драконоиде. Помимо Легиона Небесного пламени, рифориане в мирах Соглашения ассоциируются со знаменитыми «цветами битвы» Нинга, воинами с бесполой внешностью, которые состязаются в превращённой в шоу ритуальной битве и часто становятся известными по всей системе.

Отношения рифориан с истинными драконами весьма противоречивы из-за продолжительной вражды между деспотичными цветными драконами с их армиями рифорианских рабов и нациями свободных рифориан из Союзных территорий, которым помогали благородные металлические драконы.

Войны между драконами и рифорианами закончились, некоторые драконы вместо армий стали управлять корпорациями, но многие рифориане всё ещё глубоко ненавидят недавних угнетателей, а рифорианские националисты на Триаксе то и дело совершают вылазки в драконьи владения с целью раз и навсегда выпроводить злых драконов с родной планеты.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Вын, +2 Мдр, –2 Сил
ПЗ: 4

Размер и тип: рифориане — гуманоиды среднего размера с подтипом «рифорианин».
Сумеречное зрение: рифориане видят при низком уровне освещённости так же хорошо, как и при среднем.
Дополнительная черта: рифориане получают одну дополнительную черту на 1 уровне.
Острые чувства: благодаря чутким ушам рифориане получают бонус +2 (раса) к проверкам Внимания.
Триморфизм: леторожденные рифориане получают устойчивость к огню 5; зимородженные рифориане получают устойчивость к холоду 5; промежуточные рифориане получают устойчивость 2 к огню и холоду, а в условиях сильного холода или жары проходят испытания Стойкости раз в час, а не каждые 10 минут. Естественная устойчивость рифориан суммируется с устойчивостью от одного другого источника.

РОБОТ, ОХРАННЫЙ

ОХРАННЫЙ РОБОТ КЛАССА «НАБЛЮДАТЕЛЬ» КО 1
ОПЫТ 400

ОХРАННЫЙ РОБОТ КЛАССА «ПАТРУЛЬНЫЙ» КО 4
ОПЫТ 1200

ОХРАННЫЙ РОБОТ КЛАССА «НАБЛЮДАТЕЛЬ» КО 1

Опыт 400

Нейтральная небольшая конструкция (технологический).

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +5.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 17

ЭКБ: 14; **ККБ:** 15.

Стойкость +1; **Реакция** +1; **Воля** –1.

Защитные способности: встроенное оружие, кратковременный разгон; **Невосприимчивость:** невосприимчивости конструкций.

Слабые стороны: уязвимость к критическим ударам, уязвимость к электричеству.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 30 футов (Экс, средняя манёвренность).

В ближнем бою: крушащий удар +6 (1d6 + 3 Д).

Дистанционная: встроенный электропистолет +9 (1d4 + 1 Э, несмертельный) или обездвиживающая граната I +9 (взрыв (опутывание на 2d4 раунда, 10 футов, СЛ 10)).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +4; **Вын:** —; **Инт:** +1; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +10, Атлетика +5, Компьютеры +5.

Языки: всеобщий.

Прочие способности: неживой.

Снаряжение: электропистолет с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом), 2 обездвиживающие гранаты I.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая городская.

Численность: одиночка или флот (2–5).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Встроенное оружие (Экс): оружие охранного робота встроено в корпус, он невосприимчив к разоружению.

Кратковременный разгон (Экс): робот-наблюдатель может потратить резерв энергии, чтобы временно увеличить вычислительную мощность и попытаться избежать атаки. Один раз в день он может перебросить проваленное испытание Реакции с бонусом +10 (ситуативный).

ОХРАННЫЙ РОБОТ КЛАССА «ПАТРУЛЬНЫЙ» КО 4

Опыт 1 200

Нейтральная средняя конструкция (технологический).

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 52

ЭКБ: 16; **ККБ:** 18.

Стойкость +4; **Реакция** +4; **Воля** +1.

Защитные способности: встроенное оружие, ремонтные нанороботы; **Невосприимчивость:** невосприимчивости конструкций.

Слабые стороны: уязвимость к критическим ударам, уязвимость к электричеству.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +10 (1d6 + 7 Д).

Дистанционная: встроенный тактический дуговой излучатель +13 (1d4 + 4 Э).

Атакующие способности: дуговой разряд.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +3; **Лвк:** +5; **Вын:** —; **Инт:** +1; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +10, Запугивание +15, Компьютеры +10.

Языки: всеобщий.

Прочие способности: неживой.

Снаряжение: тактический дуговой излучатель с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая городская

Численность: одиночка, пара или патруль (3–7).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Встроенное оружие (Экс): см. выше.

Дуговой разряд (Экс): в качестве основного действия каждые 1d4 раунда робот-патрульный может выпустить разряд электричества, поражающий до 4 существ в пределах 40 футов (все в пределах 30 футов друг от друга). Он наносит 1d8 урона электричеством каждой цели (испытание Реакции со СЛ 13 уменьшает урон вдвое).

Ремонтные нанороботы (Экс): робот-патрульный оснащён ремонтными нанороботами, которые каждый час восстанавливают ему ПЗ в количестве, равном его КО (4 ПЗ для большинства подобных роботов). Один раз в день в качестве действия полного хода робот-патрульный может восстановить 3d8 ПЗ себе или конструкции с подтипом «технологический», которой он коснётся.

В мире производится огромное число моделей охранных роботов, оснащённых неисчислимым количеством модификаций, устанавливаемых по желанию заказчика или решению производителя. Охранные роботы представляют собой практичное и разумное решение для обеспечения безопасности и оснащены пользовательским интерфейсом, имитирующим средний интеллект, но без каких-либо эмоций, непредсказуемых действий или предубеждений, свойственных живым существам или истинному ИИ. В отличие от военных моделей охранные роботы обычно используют ПО со встроенными ограничениями, исключающими превышение пределов необходимого применения силы при защите гражданского населения или собственности, что делает их прекрасным выбором

РОБОТ, ОХРАННЫЙ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

для сил охраны правопорядка, корпораций и даже состоятельных граждан, желающих спать спокойно.

Наблюдатель — один из самых доступных и распространённых типов охранных роботов. Основная функция этих маленьких летающих механизмов — видеофиксация правонарушений и передача записей хозяевам, однако они способны разобраться с небольшими угрозами самостоятельно. Наблюдатели с жужжанием патрулируют вентиляционные шахты охраняемых объектов, кружат над многолюдными рынками и в развитых поселениях встречаются практически повсеместно. На станции «Авессалом» наибольшее распространение получила модель «ВсеВид» производства корпорации «Абадар»: летающий шар с изящными контурами, расположенным по центру глазом, короткими плавниками по бокам и неизменно жизнерадостными речевыми шаблонами. Корпорация «Сануорд» на Абаллоне прозводит «Арбитронов», до ужаса похожих на населяющих планету насекомоподобных анацитов, а роботы компании «Блюскейл индастрис» на Триаксе выглядят как маленькие механические драконы. Наблюдатели всех видов славятся функциональностью, но не особо сообразительны и потому доставляют множество хлопот пользователям, забывшим пароль. У самых дешёвых моделей встречаются программные дефекты, в результате которых у робота может проявиться индивидуальность и он начнёт вести себя крайне агрессивно, чересчур дружелюбно и даже депрессивно.

Патрульные охранные роботы больше напоминают гуманоидов. Рост их составляет примерно 6 футов, а оружие встроено прямо в корпус, чтобы освободить конечности для обезвреживания нарушителей и атак в ближнем бою. Продажа и использование патрульных охранных роботов (которых для простоты называют «патрульные боты») ограничены вследствие их более мощного вооружения и бронирования, поэтому чаще всего они встречаются на больших космических станциях и государственных или корпоративных объектах. Как и в случае с наблюдателями, моделей патрульных роботов великое множество, от четвероруких идарийских «Миротворцев» до изящных кастровельских «Обходчиков», отражающих атаки опасных чудовищ из джунглей, но безусловный лидер в этой отрасли — «Городской страж», выпускаемый корпорацией «Абадар». Ботов этой модели легко опознать по гладким и круглым лицам из стекла или светящейся энергии и чётко очерченным конечностям, которые можно легко сложить для более удобного хранения, — воистину, это выдающийся образец индустриального дизайна и оборонных технологий. Репутация этой модели сильно улучшилась из-за того, что в настоящее время правительство станции «Авессалом» использует исключительно её. «Городские стражи» поступают в эксплуатацию прямиком с заводов корпорации в Шипе.

К сожалению, охранные роботы используются не только законопослушными корпорациями или правительственными структурами. На многих планетах миров Соглашения установлены собственные правила относительно того, кто имеет право на владение охранными роботами, а кто — нет, и для правительства миров Соглашения проще закрыть на это глаза, нежели ввязываться в споры касательно прав владения оружием и планетарного суверенитета. В результате желающие могут втридорога, но без особого труда приобрести охранного робота на чёрном рынке. В мирах, где подобные сделки запрещены, на чёрном рынке продают некогда легальные модели, которые были украдены и взломаны бандами хакеров, а в других местах сами корпорации без лишнего шума и вопросов продают роботов известным преступным организациям. Такие роботы иногда определённым образом помечаются, чтобы показать их принадлежность к организации: их могут изрисовать символами банды или водрузить вместо головы часть манекена. Другие группы поддерживают исходный вид роботов, чтобы не привлекать лишнего внимания при похищениях и вымогательстве, поэтому нередки случаи, когда случайные прохожие попадают в перестрелку между совершенно одинаковыми охранными роботами. При участии в подобном столкновении важно не перепутать, кто с кем воюет, чтобы ненароком не встать на неверную сторону в бандитских разборках.

И наблюдатели, и патрульные модели оснащены системами защиты от неисправностей, но сбои в прошивке всё же случаются, обычно из-за серьёзных повреждений в перестрелках или некачественной диагностики после подобных происшествий. Из-за сбоя может поменяться базовая программа, изменяя уровень применяемой силы, условия её применения и даже процедуры защиты невинных. Это может привести к кровавой резне, потому что робот впадёт в буйство, обнаружив несоблюдение несуществующих законов, либо технически будет исполнять закон, но приводить в исполнение смертный приговор за малейшие нарушения. Что ещё хуже, наноботы патрульного со сбоем в программе могут переносить повреждённый код словно вирус, заражая и других охранных роботов. В подобных случаях фирмы-производители, такие как корпорация «Абадар», оперативно прибегают к помощи «независимых специалистов», способных быстро и без лишнего шума устранить возникшие неприятности (ведь содержание собственных подразделений подобного профиля равносильно публичному признанию существования вышеописанных проблем).

РОЙ

РОЙ, КОРРОВОКС
КО 3
ОПЫТ 800

РОЙ, КОСИЛЬЩИК
КО 10
ОПЫТ 9 600

КОРРОВОКС КО 3

Опыт 800

Хаотичное злое среднее гуманоидное чудовище.

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепое чутьё (вибрация) 30 футов; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 40

ЭКБ: 14; **ККБ:** 16.

Стойкость +5; **Реакция** +7; **Воля** +4.

Защитные способности: разум Роя; **Невосприимчивость:** кислота, эффекты с дескриптором «ужас».

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: удар когтями +9 (1d6 + 5 *Р*).

Дистанционная: кислотная пушка +12 (1d4 + 3 *К*; крит.: окисление 1d4).

Атакующие способности: телепатический штурм.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +4; **Вын:** +1; **Инт:** –1; **Мдр:** +1; **Хар:** –3.

Навыки: Акробатика +8, Атлетика +8 (+16 при лазании), Скрытность +8.

Языки: ширренский; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или стая (3–8).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кислотная пушка (Экс): в предплечье корровокса вживлена органическая кислотная пушка, способная стрелять сгустками кислоты (шаг дистанции 40 футов). Это оружие обладает неисчерпаемыми боеприпасами и невосприимчиво к разоружению.

Разум Роя (Экс): все члены Роя связаны воедино при помощи феромонов, малозаметных движений усиков и конечностей, электростатических полей или телепатического общения. Существа Роя, находящиеся в пределах 30 футов друг от друга, постоянно общаются между собой, и если кто-то узнаёт о присутствии врага, об этом узнают и все остальные (причём подобное знание может распространяться по цепочке и в определённых обстоятельствах дойдёт даже до достаточно удалённых существ). Кроме этого, когда в пределах 30 футов от существа Роя находится другое существо Роя, оно один раз в раунд может совершить двойной бросок при испытании против эффекта с дескриптором «разум» и взять лучший результат.

Телепатический штурм (Св): в качестве основного действия корровокс может направить в цель в пределах 30 футов поток вредоносной телепатической энергии, нанося жертве урон, равный 1d4 × КО корровокса (3d4 урона для большинства подобных существ). Испытание Воли со СЛ 12 уменьшает этот урон вдвое.

КОСИЛЬЩИК КО 10

Опыт 9 600

Хаотичное злое крупное гуманоидное чудовище.

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепое чутьё (вибрация) 30 футов; **Внимание** +19.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 165

ЭКБ: 23; **ККБ:** 25.

Стойкость +14; **Реакция** +14; **Воля** +11.

Защитные способности: разум Роя; **Невосприимчивость:** кислота, эффекты с дескриптором «ужас».

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 20 футов, полёт 20 футов (Экс, средняя манёвренность).

В ближнем бою: коса +23 (2d10 + 18 *Р*; крит.: кровопускание 1d8).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Атакующие способности: шквал клинков.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +8; **Лвк:** +5; **Вын:** +3; **Инт:** –2; **Мдр:** +1; **Хар:** –3.

Навыки: Акробатика +19, Атлетика +19 (+27 при лазании), Скрытность +24.

Языки: ширренский; телепатия 100 футов.

РОЙ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или пара.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Коса (Экс): руки косильщика заменены огромными лезвиями, вживлёнными в его предплечья. Косильщик не может использовать любое другое оружие, но и невосприимчив к разоружению.

Разум Роя (Экс): см. стр. 88.

Шквал клинков (Экс): при совершении полной атаки с использованием только оружия ближнего боя косильщик получает штраф –3 к каждой атаке (вместо обычного –4). Кроме этого, при совершении полной атаки косильщик может предпринять до трёх атак вместо двух, при этом каждая атака получает штраф –5 вместо обычного.

Прародителями Роя были представители насекомоподобной расы, именуемой кучарн, но теперь Рой — огромный коллективный разум, одержимый лишь идеей поглотить всё живое и впитать в себя все сильные стороны жертв. Рой перемещается между планетами в огромных органических кораблях-ульях, превращая «кормовые миры» в опустошённые куски породы и делая их абсолютно непригодными для жизни. Время от времени Рой вносит коррективы в свою ДНК, перенимая лучшие качества поглощённых рас. Пожрав всё возможное, Рой продолжает свой путь, даже не пытаясь удержать территорию.

Как ни странно, одна из самых жестоких рас галактики породила одну из самых миролюбивых: в результате мутации в одном из второстепенных ульев появились ширрены, которые вышли из-под контроля Роя и отделились, став самостоятельной расой. Рой стал известен не только из-за опустошительного вторжения, для отражения которого миры Соглашения и Вескариум перестали воевать между собой, но и из-за предупреждения ширренов, которые не понаслышке знают о мощи и прожорливости Роя.

Отдельные части Роя относительно разумны или, по крайней мере, обладают набором сложных моделей поведения, напоминающих интеллект, но договориться с ними в подавляющем большинстве случаев невозможно. Части Роя редко общаются с другими существами, считая всякого чужака либо угрозой, либо едой. Боевой дух Роя невозможно сломить, и даже если его представители отступают, то это исключительно тактический манёвр, поскольку им неведом страх.

Рой редко применяет рукотворное оружие, предпочитая вместо этого использовать биотехнологическое вооружение, которое трансплантирует в существ или просто выращивает в качестве части их тела. Из-за постоянных генетических усовершенствований и экспериментов в Рой входит множество существ всех форм и размеров, от могучих живых звездолётов до микроскопических токсицитов, проникающих прямо в кровь врага. Выше описана пара самых распространённых представителей Роя.

Корровоксы — ударные войска Роя, разведчики, направляющие всепоглощающие орды к потенциальным кормовым мирам. Как и многие другие представители Роя, корровоксы обладают телепатическими способностями и способны разрушать вражеский разум. Крылатые косильщики нападают на противника с воздуха и рубят жертву огромными острыми лезвиями, растущими из рук. После завершения кровавой резни прибывает оставшаяся часть Роя, поглощающая все останки подчистую.

САРКЕЗИАНИН

САРКЕЗИАНИН-СНАЙПЕР
КО 5
ОПЫТ 1 600

САРКЕЗИАНИН-КИБЕР-КОММАНДО
КО 8
ОПЫТ 4 800

САРКЕЗИАНИН-СНАЙПЕР КО 5

Опыт 1 600

Саркезианин, оперативник.

Принципиальный нейтральный крупный гуманоид (саркезианин).

Иниц.: +5; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +17.

ЗАЩИТА — **ПЗ:** 64; **ПР:** 4

ЭКБ: 19; **ККБ:** 20.

Стойкость +4; **Реакция** +9; **Воля** +8.

Защитные способности: невероятное проворство, уклонение.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: тактический дуэльный меч +10 (1d6 + 5 *Р*).

Дистанционная: улучшенная диаспорийская винтовка +12 (2d8 + 5 *О*) или осколочная граната II +12 (взрыв [2d6 *Ко*, 15 футов, СЛ 15]).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Атакующие способности: калечащий приём, обманная атака +3d8.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +5; **Вын:** +0; **Инт:** +3; **Мдр:** +0; **Хар:** +2.

Навыки: Акробатика +17, Блеф +12, Выживание +12, Компьютеры +12, Скрытность +17.

Языки: всеобщий, саркезианский.

Прочие способности: оперативная уловка (маскировочное поле), полёт в вакууме, специализация оперативника (призрак).

Снаряжение: эстексный комбинезон II, улучшенная диаспорийская винтовка (см. стр. 91) с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом), 4 осколочные гранаты II, тактический дуэльный меч.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая с пониженной гравитацией (Диаспора).

Численность: одиночка, пара или отряд (3–5).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Полёт в вакууме (Св): саркезианин может не дышать в течение 1 часа и не подвержен негативному воздействию вакуума. Потратив 1 ПР, саркезианин может увеличить длительность этого эффекта на 1 час за 1 КО, а потратив 2 ПР — 2 часа за 1 КО. В вакууме саркезиане автоматически выпускают энергетические крылья, получая скорость полёта 120 футов (Св, средняя манёвренность). Крылья позволяют летать только в вакууме.

САРКЕЗИАНИН-КИБЕРКОММАНДО КО 8

Опыт 4 800

Саркезианин, механик.

Принципиальный нейтральный крупный гуманоид (саркезианин).

Иниц.: +5; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +16.

ЗАЩИТА — **ПЗ:** 110; **ПР:** 4

ЭКБ: 23; **ККБ:** 24.

Стойкость +7; **Реакция** +7; **Воля** +11.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: дуэльный вибромеч +15 (2d6 + 8 *Р*).

Дистанционная: лазерная винтовка «Корона» +17 (2d6 + 8 *О*; крит.: поджигание 1d6) или шумовая граната II +17 (взрыв [2d10 *З*, глухота на 1d4 минуты, 20 футов, СЛ 18]).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Атакующие способности: отслеживание цели, перегрузка (СЛ 18).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +6; **Вын:** +0; **Инт:** +4; **Мдр:** +0; **Хар:** +2.

Навыки: Акробатика +21, Запугивание +16, Инженерное дело +21, Компьютеры +21, Пилотирование +16.

Языки: всеобщий, саркезианский.

Прочие способности: беспроводной взлом, золотые руки (1 в день), искусственный интеллект (экзокортекс), полёт в вакууме, профессиональный инструмент, трюк механика (энергетический щит [20 ПЗ], 8 минут), удалённый взлом (СЛ 26).

САРКЕЗИАНИН
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

ДИАСПОРИЙСКИЕ ВИНТОВКИ (ДВУРУЧНОЕ СНАЙПЕРСКОЕ ОРУЖИЕ)

ЛАЗЕРНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Диаспорийская винтовка, тактическая	1	350	1d8 *О*	70 футов	–	10 зарядов	1	1	Громоздкое, снайперское (250 футов)
Диаспорийская винтовка, улучшенная	5	3 750	2d8 *О*	70 футов	–	20 зарядов	1	2	Громоздкое, снайперское (500 футов)
Диаспорийская винтовка, элитная	10	17 000	4d8 *О*	80 футов	–	20 зарядов	1	2	Громоздкое, снайперское (750 футов)
Диаспорийская винтовка, ультра	15	110 000	6d8 *О*	80 футов	–	30 зарядов	1	2	Громоздкое, снайперское (1 000 футов)
Диаспорийская винтовка, имперская	20	725 000	10d8 *О*	80 футов	–	30 зарядов	1	2	Громоздкое, снайперское (1 000 футов)

Снаряжение: эстексный комбинезон III, дуэльный вибромеч, лазерная винтовка «Корона» с 4 аккумуляторами повышенной ёмкости (40 зарядов в каждом), 5 шумовых гранат II, 2 сыворотки исцеления (тип III).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая с пониженной гравитацией (Диаспора).

Численность: одиночка, пара или отряд (3–5).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Полёт в вакууме (Св): см. стр. 90.

Эти гуманоиды, предположительно, происходят от выходцев с исчезнувших двойных планет, уничтожение которых и привело к возникновению пояса астероидов, именуемого Диаспорой. Саркезиане приспособились к жизни в условиях пониженной гравитации и разреженной атмосферы, ростом они от 10 до 15 футов, у них выпуклые глаза, тонкие и длинные конечности. Эти существа способны выживать в космосе, задерживая дыхание и выпуская сотканные из чистой энергии крылья, которые улавливают солнечный ветер и позволяют саркезианам парить между немногими обитаемыми астероидами и космическими платформами Диаспоры.

Благодаря магическим механизмам, созданным их предками, саркезиане уже долгое время поддерживают миры-колыбели — астероиды с магической атмосферой, гравитацией и теплом, где они могут спокойно жить и растить потомство. В сравнении с некоторыми планетами системы Голариона, миры-колыбели саркезиан — настоящая идиллия. На них есть место и полям, и лесам, и холмам, и озёрам, и маленьким городкам, в которых живёт лишь по несколько тысяч жителей. Многие из этих заповедных миров соединены между собой Межречьем, необычным водным путём, протекающим между астероидами и удерживаемым цилиндрическим силовым полем неведомого происхождения, которое не даёт воде утечь в космос.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Лвк, +2 Хар, –2 Сил

ПЗ: 4

Размер и тип: саркезиане — гуманоиды крупного размера с подтипом «саркезианин»; занимаемое ими пространство и зона досягаемости равны 10 футам.

Сумеречное зрение: саркезиане видят при низком уровне освещённости так же хорошо, как и при среднем.

Полёт в вакууме: саркезиане могут не дышать в течение 1 часа и не подвержены негативному воздействию вакуума. В вакууме саркезиане автоматически выпускают энергетические крылья, получая скорость полёта 60 футов (Св, средняя манёвренность). Крылья позволяют летать только в вакууме.

Умелый: саркезиане получают один дополнительный пункт навыков на первом и каждом последующем уровне.

Саркезиане, решившие покинуть Диаспору, иногда становятся наёмниками — снайперами и разведчиками, поскольку из-за образа жизни привыкли иметь дело с далёкими целями. Они оттачивают врождённое терпение, чтобы дожидаться цели по несколько дней, устроив засаду на краю обрыва, в полуразрушенном здании или даже в космосе недалеко от места стыковки. За такую самоотверженность готовы хорошо платить, поэтому саркезиане-снайперы особенно востребованы в некоторых частях галактики.

ДИАСПОРИЙСКИЕ ВИНТОВКИ

Это изящное оружие было разработано лучшими саркезианскими инженерами специально для элитных наёмников. Самый известный их производитель — «МьюниТек», одна из немногих корпораций, полностью принадлежащих саркезианам и управляемых ими. Диаспорийские винтовки — лазерное снайперское оружие.

СБОРОЧНАЯ ЖИЖА

СБОРОЧНАЯ ЖИЖА КО 1 ОПЫТ 400

СБОРОЧНАЯ ЖИЖА КО 1

Опыт 400

Нейтральная средняя жижа (технологический).

Иниц.: +4; **Восприятие:** незрячий, слепозрение (вибрация) 60 футов; **Внимание** +7.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 17

ЭКБ: 11; **ККБ:** 12.

Стойкость +3; **Реакция** –1; **Воля** +2.

Невосприимчивость: невосприимчивости жиж.

Слабые стороны: уязвимость к электричеству.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: ложноножка +6 (1d4 + 3 Д).

Занимаемое пространство: 5 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов (10 футов для ложноножки).

Атакующие способности: демонтаж.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +1; **Вын:** +4; **Инт:** –; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +10, Скрытность +10.

Языки: всеобщий (не может говорить ни на одном языке).

Прочие способности: монтаж, сжатие.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая городская.

Численность: одиночка, пара или фабрика (3–5).

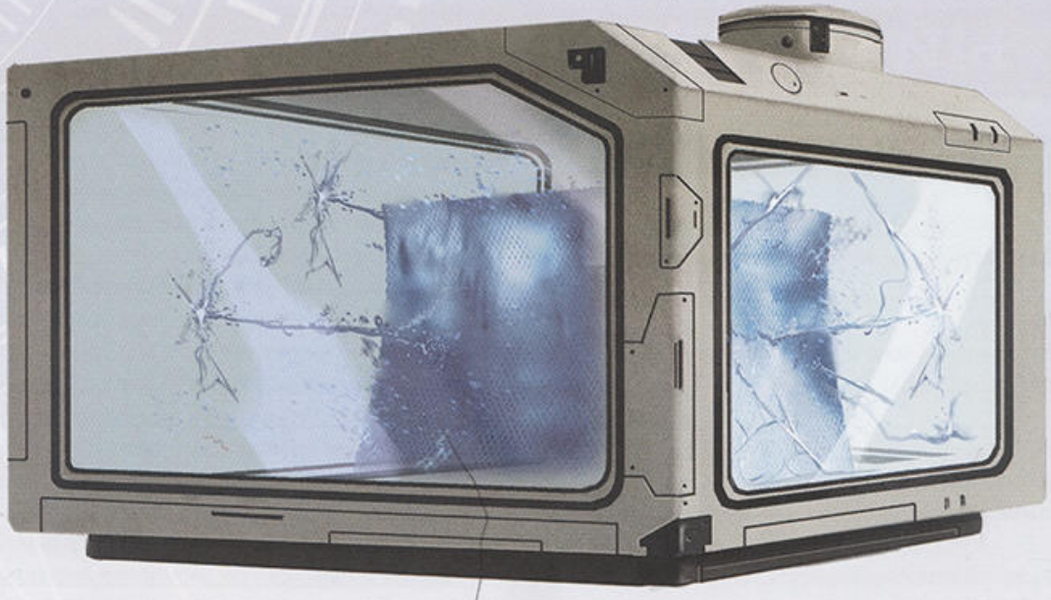
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Демонтаж (Экс): в качестве действия полного хода сборочная жижа может поглотить бесхозный технологический предмет снаряжения весом не более 5 и уровнем не более её КО + 2 (3 для большинства подобных жиж), если он в пределах зоны досягаемости ложноножек. Если предмет проваливает испытание Стойкости со СЛ 12, жижа перемещается на занимаемое им пространство и разбирает на части, получая виртуальные УПО в количестве, равном стоимости предмета в кредитах. Максимальный запас виртуальных УПО, которые жижа способна вместить, равен модификатору её Выносливости × 100 (400 для большинства подобных жиж). Кроме этого, если жижа успешно совершила боевой манёвр захвата против существа с подтипом «технологический», существо получает 1d6 + 1 урона кислотой, а жижа получает виртуальные УПО в количестве, равном нанесённому таким образом урону.

Монтаж (Экс): сборочная жижа может создать случайно выбранный элемент технологического снаряжения, используя для этого запас виртуальных УПО (см. выше). Процесс занимает 1 минуту, и его нельзя прерывать. Сборочная жижа может создать элемент технологического снаряжения весом не более 5 и стоимостью, равной количеству потраченных виртуальных УПО, но уровень предмета не может превышать её КО + 2 (3 для большинства подобных жиж). С вероятностью 25% созданный предмет будет сломанным. Бросьте 1d8 и сверьте полученный результат с таблицей, чтобы определить, что создала жижа.

D8	СНАРЯЖЕНИЕ
1	Простое или высокотехнологичное оружие ближнего боя
2	Короткоствольное или длинноствольное оружие
3	Тяжёлое или снайперское оружие
4	Граната
5	Боеприпасы
6	Лёгкая или тяжёлая броня
7	Улучшение брони
8	Технологический предмет

СБОРОЧНАЯ ЖИЖА
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ



Сборочные жижи, предположительно, были созданы на Бреседе в качестве биотехнологической альтернативы автоматизации производства: по сути они состоят из живой протоплазмы, в центре которой расположено ядро из нанороботов. Когда жижа поглощает материалы, нанороботы на молекулярном уровне собирают из них работающее технологическое устройство согласно входящим в пакет их базового ПО чертежам.

Качество программного кода жижи оставляет желать лучшего, поэтому её программа часто работает некорректно, заставляя жижу беспорядочно демонтировать всё в пределах досягаемости и использовать полученные материалы для сборки случайных предметов. Когда это произошло впервые, несколько жиж смогли вырваться на волю, избежав зачистки, и понаделать собственных копий, в результате распространившись по всем тёмным уголкам галактики. Сами по себе они не очень опасны и не злы, но представляют существенную угрозу космическим станциям, звездолётам, оружейным складам и любому месту, где присутствуют технологические предметы, поэтому при обнаружении этих существ безжалостно уничтожают, чтобы они не пожрали жизненно важные системы (и не оставили после себя новые, потенциально опасные предметы). Сборочные жижи до сих пор используются на некоторых заводах Бреседы и её лун, но их применение строго контролируется.

Сборочная жижа представляет собой серебристый куб высотой с человека. Она аморфна и способна просачиваться сквозь крошечные отверстия. Жижа передвигается рывками, подтягивая себя ложноножками, при этом поглощённые жижей фрагменты предметов всплывают к поверхности, а затем снова исчезают в глубине. Жижа занята исключительно поглощением и видоизменением любой доступной техники и обычно игнорирует органику (как живую, так и мёртвую), если та ей не угрожает. Тем не менее, если существо обладает прикреплёнными или вживлёнными механическими или кибернетическими элементами, сборочная жижа вполне может нанести ему урон, пытаясь добраться до технических частей. Разумные роботы особенно их недолюбливают из-за риска быть полностью переработанными в УПО.

Время от времени у жижи, накопившей максимально возможный запас УПО, происходит своего рода митоз: она создаёт идентичную копию своего компьютеризированного ядра и делит протоплазму на две равные части. Нанороботы обеих жиж принимаются за работу и используют оставшиеся УПО, чтобы произвести достаточно протоплазмы для поддержания кубической формы жижи. Как правило, процесс деления занимает около 1 часа и расходует все виртуальные УПО жижи-родителя. Сам факт того, что ПО жижи позволяет ей размножаться, достаточно пугающ для тех, кто способен представить себе все разрушения, которые может причинить одинокая жижа, попавшая в богатое технологическими предметами место: через несколько дней оно превратится в пустошь, заваленную дешёвыми лазерными пистолетами и дымовыми гранатами и населённую исключительно жижами и органическими существами, лишёнными возможности убраться подальше, потому что жижи пожрали всё, включая и их звездолёты.

Некоторые неразборчивые личности используют сборочные жижи в качестве оружия. Оказавшись на звездолёте или военной базе, фабрика сборочных жиж может создать достаточно неразберихи, чтобы оперативник смог проникнуть внутрь и выполнить задачу, не встретив особого сопротивления. Тем не менее это достаточно рискованная затея, ведь даже одной жижи достаточно, чтобы вывести из строя и транспорт злоумышленника. Сборочную жижу можно временно обездвижить сильным электрическим полем или удерживать магическими силовыми полями, но при этом важно не терять бдительности и держаться подальше от её ложноножек.

Одинокая жижа может собирать некрупные предметы, но некоторые заявляют, что видели жиж, сообща изготавливавших целые звездолёты и другую сложную технику. Неизвестно, где были запрограммированы эти жижи и что ими движет, — быть может, ими кто-то управляет или они обрели коллективный разум и стремятся достичь собственных целей. Как бы то ни было, большинство инженеров сходятся во мнении, что при должном управлении орда сборочных жиж способна построить вообще что угодно — было бы время и материалы.

Жижа представляет собой куб с ребром 5 футов и весит 400 фунтов.

СЕРЫЙ ПРИШЕЛЕЦ

СЕРЫЙ ПРИШЕЛЕЦ КО 4 ОПЫТ 1200

СЕРЫЙ ПРИШЕЛЕЦ **КО 4**

Опыт 1 200

Нейтральный злой небольшой гуманоид (серый пришелец).

Иниц. +1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 43

ЭКБ: 15; **ККБ:** 15.

Стойкость +3; **Реакция** +3; **Воля** +9.

Защитные способности: фазовое смещение.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: касание +6 (зондирование).

Дистанционная: инъекционный пистолет +8 (1d4 + 4 *Ко* и синие уинни).

Атакующие способности: сонный паралич.

Псевдозаклинания (УЗ 4):

1 в день — *глубокий сон* (СЛ 18), *паралич (гуманоид)* (СЛ 17);

3 в день — *обнаружение мыслей* (СЛ 16), *связь разумов* (СЛ 16), *удар по разуму* (1 круг, СЛ 16);

Неограниченно — *обнаружение недуга*, *ступор* (СЛ 15).

Снаряжение: комбинезон серых (аналогичен простому лашунтскому термокостюму), инъекционный пистолет с 25 дротиками, 5 доз синих уинни.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: –1; **Лвк:** +1; **Вын:** +0; **Инт:** +5; **Мдр:** +0; **Хар:** +3.

Навыки: Биологические науки +15, Медицина +10, Проницательность +15.

Языки: акло (не может говорить); телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или вторжение (6–12).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Зондирование (Св): прикоснувшись к существу, серый пришелец устанавливает с ним мощную телепатическую связь, обмениваясь с ним информацией и ощущениями с ужасающей быстротой. Существо, к которому прикоснулся серый пришелец (атака в ближнем бою против ККБ), проходит испытание Воли со СЛ 15 и при провале ошеломлено на 1d4 раунда из-за перегрузки органов чувств. Если разумное существо, к которому прикоснулся серый пришелец, находится в сознании и парализовано, то он вместо этого может в качестве основного действия прозондировать его разум в поисках ответа на простой вопрос (например, «Откуда прибыл ваш звездолёт?») или информации касательно одной из известных существу общих тем. Цель может сопротивляться зондированию, успешно пройдя испытание Воли со СЛ 15. Зондировать каждое существо можно не чаще раза в минуту, но если серый пришелец в течение 1 минуты будет непрерывно касаться его, то может выбрать один из зависящих от Интеллекта навыков этого существа, в который вложен хотя бы 1 пункт. В течение следующих 24 часов серый пришелец при совершении проверок этого навыка может использовать модификатор существа вместо своего.

Серый пришелец не может использовать оба варианта способности одновременно, поскольку перегрузка органов чувств цели мешает поискам информации.

Сонный паралич (Св): в качестве основного действия серый пришелец может парализовать спящее существо в пределах 30 футов, которое он видит. Если цель успешно пройдёт испытание Воли со СЛ 15, она остаётся спящей и становится невосприимчива к сонному параличу этого серого пришельца на 24 часа. При провале цель просыпается, но парализована на 1d6 минут. Любая атака или иное враждебное действие (за исключением способности зондирование для поиска информации) немедленно прекращает паралич. Если паралич не прерван и его длительность закончилась, цель засыпает и забывает о произошедшем, как если бы её воспоминания были стёрты *манипуляцией памятью*. Жертва может пройти испытание Воли со СЛ 15, чтобы сохранить воспоминания. При успехе она смутно помнит о параличе и зондировании.

СЕРЫЙ ПРИШЕЛЕЦ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

Фазовое смещение (Св): серые пришельцы слегка не совпадают по фазе с Материальным планом. Они могут свободно проходить сквозь стены и материальные предметы (но не небестелесных существ), если начинают и заканчивают свой ход за пределами препятствия. Кроме этого, атаки и эффекты, напрямую нацеленные на этих существ, промахиваются с вероятностью 20%, а эффекты, воздействующие на область, наносят им только половину урона. Эффекты силы работают против серых пришельцев как обычно.

Никто не знает, на какой планете и даже в какой галактике обитают серые пришельцы, но пугающие сообщения о похищениях, ужасном параличе и загадочных экспериментах поступают с бесчисленных миров с момента начала освоения космоса. Полученная информация несвязна и ненадёжна — жертвы сохраняют лишь смутные воспоминания о том, что они подвергались различным исследованиям в ярко освещённых операционных или просыпались в замкнутом тёмном пространстве. Цели и методы похитителей остаются неясны. Похищенные же, вне зависимости от расы и обстоятельств похищения, рассказывают о похитителях следующее: их присутствие ощущается как нечто чужеродное, а подопытных они унижают и ни во что не ставят их свободу воли и достоинство.

Серые пришельцы (или просто «серые») общаются исключительно при помощи телепатии, даже между собой. Их лица и блестящие чёрные глаза показывают лишь тень эмоций, а движения грациозны, но любому действию или шагу предшествует несколько моментов промедления, будто серый обдумывает его наперёд, поэтому большинство рас считают этих гуманоидов непонятными и неприятными.

О мотивах подобного поведения серых пришельцев известно немного, и на сегодняшний день ни одна из попыток наладить с ними дипломатический контакт не увенчалась успехом, но похоже, что основная цель этих существ — поиск информации, а не завоевания. Похищенные жертвы практически всегда возвращаются в целости и сохранности, но внезапное появление шрамов или имплантов вызывает массу вопросов, несмотря на способность серых пришельцев стирать похищенным память. Исследователи пытаются установить конечные цели, ради которых идёт сбор данных, и узнать, для чего информация нужна в настоящий момент времени. Кто-то из учёных полагает, что серые пришельцы планируют полномасштабное вторжение, другие же считают, что таким странным и пугающим способом эти чуждые нам существа просто удовлетворяют своё любопытство.

Раньше сообщения о похищениях списывали на теории заговоров и психические заболевания, но после начала использования Потока встречи с серыми пришельцами резко участились. Их летающие тарелки выжидают в тёмных уголках Потока и внезапно появляются из ниоткуда, нападая на зазевавшихся или невнимательных путешественников. Звездолёты серых пришельцев, как и их создатели, приспособлены не для боя, а для уклонения и обезвреживания целей и используют лучи захвата и электромагнитное оружие, чтобы вывести корабль противника из строя, сохранив экипаж для проведения экспериментов. Пленники вскоре оказываются неподвижно лежащими под яркими светильниками, а захватчики превращаются в размытые формы, когда мысли и воспоминания смазываются под воздействием способностей серых пришельцев.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +4 Инт, –2 Сил
ПЗ: 2

Размер и тип: серые пришельцы — гуманоиды небольшого размера с подтипом «серый пришелец».
Ночное зрение: серые пришельцы видят в темноте на расстоянии до 60 футов.
Магия серых: серые пришельцы получают следующие псевдозаклинания:
1 в день — *удар по разуму* (1 круг);
Неограниченно — *ступор*, *телепатическое сообщение*.
УЗ для этих эффектов равен уровню персонажа.
Ограниченная телепатия: серые пришельцы могут мысленно общаться с любыми существами в пределах 30 футов, если знают с ними хотя бы один общий язык.
Фазовое смещение: в качестве ответного действия серый пришелец может сместиться из реальности — одна атака по нему получает вероятность промаха 20%. Количество использований этой способности в день равно модификатору Выносливости серого пришельца.

СТИРАТЕЛЬ ПАМЯТИ

Разум по-прежнему не изучен достаточно хорошо, и нейроучёным ещё только предстоит установить истинную природу сознания. Хотя им уже стало известно, какие области мозга отвечают за память, все попытки использовать технологические методы для создания и внедрения воспоминаний потерпели неудачу, но стирание памяти оказалось гораздо более простой задачей. Некоторые не стеснённые моральными принципами корпорации изучили серых пришельцев в достаточной степени и смогли сымитировать их способности.

СТИРАТЕЛЬ ПАМЯТИ — 13 УРОВЕНЬ

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ | ЦЕНА: 50 000 | ВЕС: Л

Устройство представляет собой четырёхдюймовый диск из стекла и металла с маленькой красной кнопкой на краю. Если направить устройство на существо, находящееся в пределах 10 футов, и нажать на кнопку (в качестве основного действия), можно стереть события последних 5 минут из его памяти, аналогично *манипуляции памятью*. Устройство производит световые вспышки, которые через органы зрения существа влияют на его мозг. Жертва может попытаться пройти испытание Воли со СЛ 20, чтобы отменить этот эффект. Если вы или ваши союзники угрожаете существу, оно получает к этому испытанию бонус +4 (ситуативный). При успехе существо вместо этого становится растерянным на 1d4 + 4 раунда. Это эффект с дескрипторами «восприятие» и «разум».

В устройстве используется обычный аккумулятор, а каждое применение расходует 5 зарядов.

СИМБИРИД

СИМБИРИД
КО ⅓
ОПЫТ 135

ХОЗЯИН РУКИ ДАМОРИТОША
КО 6
ОПЫТ 2 400

СИМБИРИД КО ⅓

Опыт 135

Нейтральная миниатюрная аберрация.

Иниц.: +3; **Внимание** +7.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 6

ЭКБ: 11; **ККБ:** 11.

Стойкость +0; **Реакция** +2; **Воля** +2.

АТАКА

Скорость: 15 футов.

В ближнем бою: жало +2 (присасывание).

Занимаемое пространство: 1 фут; **Зона досягаемости:** 0 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +3; **Вын:** +0; **Инт:** +1; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Выживание +7, Скрытность +7.

Прочие способности: симбиоз.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Симбиоз (Экс): если симбирид присосался к живому существу (аберрации, волшебному зверю, гуманоидному чудовищу, гуманоиду, дракону или животному), то в начале своего хода может соединиться с его центральной нервной системой в качестве действия полного хода, при этом оно получает способности базового шаблона симбирида (см. ниже). Два существа считаются одним целым до тех пор, пока хозяин не будет убит, пока симбирид не решит отсоединиться или пока не будет проведена медицинская операция по отсоединению симбирида (обычно требующая проверки Медицины со СЛ 25). Хозяин может воспротивиться попытке слияния, пройдя испытание Воли со СЛ 15.

ХОЗЯИН РУКИ ДАМОРИТОША КО 6

Опыт 2 400

Человек, солдат.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +6; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 90

ЭКБ: 21; **ККБ:** 23.

Стойкость +8; **Реакция** +6; **Воля** +7 (+5 против эффектов с дескриптором «эмоции»).

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: безоружный удар +16 (1d3 + 14 *Д*).

Дистанционная: плазменный пистолет «Красная звезда» +13 (1d8 + 6 *О & Э*; крит.: поджигание 1d8) или осколочная граната II +13 (взрыв [2d6 *Ко*, 15 футов, СЛ 14]).

Прочие способности: атака с разгона, боевой стиль (штурмовик), кипящая ярость.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +2; **Вын:** +3; **Инт:** +0; **Мдр:** +1; **Хар:** –1.

Навыки: Атлетика +20, Запугивание +17, Инженерное дело +11.

Языки: всеобщий.

Снаряжение: вескарианская «Сверхброня» I с фильтрующим дыхательным аппаратом, 2 осколочные гранаты II, плазменный пистолет «Красная звезда» с 4 аккумуляторами (20 зарядов в каждом); **Аугментации:** симбирид (рука Даморитоша).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка.

Среди симбиотических отношений наиболее распространены случаи, когда биологические виды-партнёры в процессе эволюции постепенно пришли к взаимовыгодному сотрудничеству, но некоторые симбиоты, называемые симбиридами, обладают способностью соединяться и улучшать практически любое другое существо. Они питаются за счёт хозяина и могут даже влиять на его поведение. Симбириды встречаются повсеместно и обладают рядом схожих признаков, которые указывают на общего предка или, по крайней мере, служат признаком целенаправленного генетического вмешательства в далёком прошлом.

Симбириды дают хозяевам впечатляющие способности, но сами по себе практически беззащитны. Общение симбирида и хозяина в основном эмпатическое, но некоторые редкие особи разумны и могут говорить с хозяевами и даже подавлять их. Если симбирид отделён от хозяина, то отказывается возвращаться к нему, предпочитая найти другое, более заинтересованное в партнёрстве существо.

В галактике насчитываются десятки различных видов этих существ, ниже описаны самые распространённые из них. Приведённые базовые шаблоны можно использовать для создания существа, соединившегося с симбиридом; с разрешения ведущего персонаж игрока также может соединиться с симбиридом, при этом требования к роли и рекомендуемые модификаторы характеристик не применяются. Симбирид считается аугментацией, «установленной» в указанную часть тела, но в отличие от обычных аугментаций отсоединённый симбирид может использоваться повторно другим существом. Симбиридов нельзя ни купить, ни продать (по крайней мере, в приличных поселениях).

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН РУКИ ДАМОРИТОША

Этот членистоногий симбирид впивается крошечными ножками в плоть хозяина и питается различными гормонами, предпочитая эпинефрин. Эти симбириды крайне агрессивны и практически всегда предпочитают хищников. Они пользуются популярностью у пиратов и полевых командиров, поскольку постоянно насыщают кровь хозяина адреналином, делая его бесстрашным и жестоким. Хозяина такого симбирида легко определить по налитым кровью глазам, вспухшим венам и пене, иногда идущей изо рта.

СИМБИРИД
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

Требуемый тип существа: аберрация, волшебный зверь, гуманоид, гуманоидное чудовище, дракон или животное.

Требуемая роль: воитель.

Особенности: +1 к ЭКБ и ККБ; бонус +4 (боевой дух) к проверкам Атлетики и Запугивания; безоружные удары наносят смертельный урон, не считаются архаичным оружием, существо получает уникальную разновидность черты Привычное оружие, позволяющую добавлять 1,5 КО или уровня персонажа к наносимому ими урону.

Способности: кипящая ярость (1 в день).

Кипящая ярость (Экс): в качестве быстрого действия существо может впасть в ярость, чтобы получить 1 временный ПЗ за 1 КО или уровень персонажа и возможность при совершении полной атаки предпринять до трёх атак вместо двух, при этом каждая атака получает штраф –5 (вместо обычного –4). Ярость продолжается 1 раунд за 1 КО или уровень персонажа, по её окончании хозяин считается утомлённым в течение 10 минут.

Недостатки: штраф –2 к проверкам Дипломатии, навыков, зависящих от Интеллекта, и испытаниям Воли против эффектов с дескриптором «эмоции».

Части тела: мозг, руки (все).

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Сила, Выносливость.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН ПРОДАВЦА СНОВ

Эти мясистые существа присасываются к спине хозяина и запускают в мозг тонкие нити, стимулируя его центры удовольствия и активируя экстрасенсорные способности. Хозяева испытывают лёгкую эйфорию, но становятся более ленивыми и не склонными к риску, поэтому данный симбирид в основном встречается в притонах и сектах.

Требуемый тип существа: аберрация, волшебный зверь, гуманоид, гуманоидное чудовище, дракон или животное.

Требуемая роль: заклинатель или специалист.

Особенности: бонус +2 (боевой дух) к испытаниям Воли и проверкам навыков, зависящих от Мудрости; ограниченная телепатия (30 футов); невосприимчивость к эффектам, позволяющим управлять сновидениями или нарушать их; хозяин может по желанию заснуть в любое время.

Псевдозаклинания:

Неограниченно — *психокинетическая рука* и *телекинетический снаряд*;

3 в день — *низшее замешательство* (заменяется на *замешательство* при КО или уровне персонажа 10+).

Недостатки: штраф –2 к проверкам инициативы и навыков, зависящих от Силы или Ловкости.

Части тела: мозг, позвоночник.

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Мудрость, Харизма.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН СОВЕРШЕННОГО

Это крошечное существо вонзает костистую голову в грудь хозяина подобно клещу. Благодаря особым органам тело симбирида — крохотная лаборатория, производящая вещества, улучшающие мыслительные процессы хозяина и увеличивающие количество вырабатываемых феромонов, но это отрицательно сказывается на здоровье хозяина. Совершенные относятся к тем немногим симбиридам, которые способны общаться с хозяином напрямую. Они могут лишить непокорного хозяина нижеописанных преимуществ и даже могут причинять ему боль и вызывать случайные галлюцинации, чтобы добиться послушания.

Требуемый тип существа: аберрация, волшебный зверь, гуманоид, гуманоидное чудовище, дракон или животное.

Особенности: бонус +1 (боевой дух) ко всем испытаниям; бонус +2 (боевой дух) ко всем навыкам, зависящим от Харизмы; дополнительный пункт навыков за каждый уровень персонажа или дополнительный отличный навык.

Недостатки: максимальные ПЗ снижаются на 1 за 1 КО или уровень персонажа; при проверке Выносливости при продолжительной стабилизации совершите двойной бросок и возьмите худший результат.

Части тела: мозг, сердце.

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Интеллект, Харизма.

СКИТТЕРМАНДЕР

СКИТТЕРМАНДЕР-ДЕТЁНЫШ
КО 1/3
ОПЫТ 135

СКИТТЕРМАНДЕР
КО 2
ОПЫТ 600

СКИТТЕРМАНДЕР-ДЕТЁНЫШ КО 1/3

Опыт 135

Нейтральный миниатюрный гуманоид (скиттермандер).

Иниц.: +3; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +7.

ЗАЩИТА ПЗ: 6

ЭКБ: 10; **ККБ:** 11.

Стойкость +0; **Реакция** +4; **Воля** +0.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: укус +2 (1d4 – 2 *Ко* и присасывание).

Занимаемое пространство: 1 фут; **Зона досягаемости:** 0 футов (5 футов для укуса).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: –2; **Лвк:** +3; **Вын:** +0; **Инт:** –2; **Мдр:** +1; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +7, Атлетика +3 (+11 при лазании), Скрытность +7.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Веск-3).

Численность: одиночка или выводок (5–24).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Присасывание (Экс): когда скиттермандер-детёныш успешно атакует цель укусом, он автоматически проводит против неё особый боевой манёвр (без затрат действий) с бонусом +4 (раса). При успехе детёныш перемещается на клетку цели, не провоцируя внеочередных атак, и присасывается к ней. Присосавшийся детёныш получает частичное укрытие (но не от атак цели) и бонус +2 (ситуативный) к проверкам атак в ближнем бою и урону, но атаковать может только существо, к которому присосался. Цель (или её союзник на соседней клетке) может оторвать присосавшегося детёныша, совершив проверку Силы со СЛ 10 в качестве сопутствующего действия.

СКИТТЕРМАНДЕР КО 2

Опыт 600

Скиттермандер, посланник.

Хаотичный нейтральный небольшой гуманоид (скиттермандер).

Иниц.: +2; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +7.

ЗАЩИТА ПЗ: 23

ЭКБ: 14; **ККБ:** 15.

Стойкость +1; **Реакция** +3; **Воля** +5.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: огненный дошко «Запал» +6 (1d8 + 3 *О*; крит.: ранение).

Дистанционная: дуговой пистолет «Искра» (1d6 + 2 *Э*; крит.: дуга 2).

Атакующие способности: гиперактивный.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +2; **Вын:** +0; **Инт:** +0; **Мдр:** +1; **Хар:** +4.

Навыки: Акробатика +7, Блеф +12, Дипломатия +12, Проницательность +12, Скрытность +7.

Языки: веск, всеобщий.

Прочие способности: импровизации посланника (в атаку!, воодушевляющее слово (8 ПЖ)).

Снаряжение: броня «Флибустьер» I, огненный дошко «Запал», дуговой пистолет «Искра» с 3 аккумуляторами (20 зарядов в каждом).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Веск-3).

Численность: одиночка, пара или толпа (3–12).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Гиперактивный (Экс): один раз в день скиттермандер может совершить дополнительное сопутствующее действие.

Густо населяющие планету Веск-3 скиттермандеры вели простой, по большей части земледельческий образ жизни перед тем, как Вескариум захватил их планету. Они обладают уникальным мировоззрением: индивидуализм, не переходящий в анархизм, сочетается в них с неспособностью (или нежеланием) воспринимать концепцию постоянной власти. Они понимают преимущества работы в команде и любят работать сообща, следуя за умелым лидером при необходимости взяться за серьёзную работу, например строительство жилища, но как только задача выполнена, лидер перестаёт контролировать остальных. Принимая во внимание необычный жизненный цикл скиттермандеров, может показаться, что ими очень сложно править. На деле всё выглядит несколько иначе.

Когда военные звездолёты весков появились в небе, скиттермандеры с Веска-3 были рады поскорее убраться с пути завоевателей — не из страха, а скорее из-за врождённого желания помогать. Скиттермандеры инстинктивно почувствовали превосходящую мощь Вескариума и решили, что лучшей помощью для империи с их стороны будет просто держаться подальше от солдат. Скиттермандеры считали, что таким образом вески смогут быстрее достичь своей цели и отправиться дальше. Они не понимали, что цель весков — захват всей планеты. Кодекс чести весков не позволял стрелять в спину приветливо-покорным

СКИТТЕРМАНДЕР
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

скиттермандерам, поэтому захватчики были в ярости и растерянности от происходящего.

В конце концов, на встрече, которая вошла в анналы имперской истории как дата захвата планеты Веск-3, генерал весков сообщил группе скиттермандеров, что их планетой правит Вескариум. Скиттермандеры покивали и вернулись к привычной жизни. С тех самых пор империя правит Веском-3, но на самом деле не контролирует планету. Скиттермандеры с радостью выполняют отдаваемые весками указания, но не считают их правителями. Скептики за пределами Вескариума убеждены, что скиттермандеры намеренно притворяются недалёкими, пользуясь технологическими и социальными благами империи, и в то же время сохраняют частичную свободу, но скиттермандеры, разумеется, не подтверждают эту теорию.

На сегодняшний день скиттермандеры обитают по всему Вескариуму, часто работая разного рода служащими, что позволяет им оказать помощь как можно большему количеству лиц. Они охотно пользуются развитыми технологиями и наслаждаются красотами всей галактики, путешествуя по мирам Соглашения и за их пределы. Наниматели скиттермандеров быстро учатся давать им задания, не ограниченные определёнными параметрами, так как скиттермандер, чувствующий, что выполнил задачу, вовсе не обязательно обратится к руководству за дальнейшими указаниями, если кому-то понадобится его помощь. Жители других планет часто считают их приветливыми сумасбродами, отмечая склонность к нелепостям, как у гоблинов, но полное отсутствие злонамеренности.

Несмотря на то, что скиттермандеры — млекопитающие, начальная стадия их жизни схожа со стадией личинки. Детёныш скиттермандера выглядит как миниатюрная взрослая особь, но с более выступающими ушами и крохотным вторичным ртом на животе. Сразу после рождения детёныши сами добывают себе пропитание. Они действительно всеядны и способны усваивать фрукты, листья, сырое мясо и зёрна. Кроме того, вторичный рот детёныша способен присосаться к крупной добыче. Благодаря анестезирующей слизи, выделяемой вторичным ртом, менее разумные животные часто даже не замечают момент укуса. Толпа детёнышей вполне способна свалить неуклюжего быкоподобного монокса за считаные минуты.

По прошествии 6 лет детёныши взрослеют, становятся прямоходящими, утрачивают вторичный рот, но при этом сохраняют привычку тащить в рот всё, что похоже на еду. У скиттермандеров, обитающих в тропических областях, короткий и мягкий мех, в то время как их арктические сородичи обладают жёсткой лохматой шерстью. Окрас шерсти варьируется ещё сильнее: наиболее часто встречаются оттенки синего, зелёного и фиолетового, но очевидной зависимости окраса от места обитания скиттермандера нет.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Лвк, +2 Хар, –2 Инт
ПЗ: 2

Размер и тип: скиттермандеры — гуманоиды небольшого размера с подтипом «скиттермандер».
Сумеречное зрение: скиттермандеры видят при низком уровне освещённости так же хорошо, как и при среднем.
Гиперактивный: см. стр. 98.
Цепкий: скиттермандеры получают бонус +2 (раса) к боевым манёврам захвата.
Шестирукий: у скиттермандеров шесть рук, каждой из которых они могут что-то держать или использовать. Несмотря на то, что многорукость позволяет иметь наготове больше предметов, количество совершаемых атак не увеличивается.

Обычно рост взрослого скиттермандера составляет 3 фута, а вес — порядка 35 фунтов.

СЛИЗЬ-МАРОДЁР

СЛИЗЬ-МАРОДЁР
КО 9
ОПЫТ 6400

СЛИЗЬ-МАРОДЁР **КО 9**

Опыт 6 400

Нейтральная крупная жижа.

Иниц.: +3; **Восприятие:** незрячий, слепозрение (вибрация) 60 футов; **Внимание** +17.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 145

ЭКБ: 22; **ККБ:** 24.

Стойкость +13; **Реакция** +9; **Воля** +6.

Защитные способности: мусорная раковина; **СУ:** 5/адамантин; **Невосприимчивость:** невосприимчивости жиж; **Устойчивость:** огонь 10.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: ложноножка +18 (2d10 + 13 *Д*).

Дистанционная: артиллерийский лазер «Апогелий» +21 (3d8 + 9 *О*), или двуствольный кроссболтер +21 (2d10 + 9 *Ко*), или плазменная винтовка «Красная звезда» +21 (1d10 + 9 *О* & *Э*).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; **Лвк:** +3; **Вын:** +6; **Инт:** –; **Мдр:** +0; **Хар:** –2.

Навыки: Скрытность +22 (+27 среди развалин или мусора).

Прочие способности: монтёр.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или артель (3–10).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Монтёр (Экс): несмотря на неразумность, слизь-мародёр интуитивно разбирается в технологиях и способах их применения и ремонта. Слизь-мародёр получает бонус +22 к проверкам Инженерного дела для починки механических и технологических предметов, а её тело способно принимать форму любого необходимого для этих работ инструмента.

Мусорная раковина (Экс): слизь-мародёр покрывает себя оболочкой из смолы и найденного хлама, в которую встраивает отремонтированные элементы всевозможных технологических предметов. Раковина даёт жиже СУ 5/адамантин и устойчивость 10 к случайному типу энергии, зависящему от встроенных в раковину устройств. Кроме этого, в раковине есть система жизнеобеспечения, похожая на аналогичные системы обычной брони и позволяющая жиже выживать в вакууме. Слизь-мародёр может встраивать в раковину вооружение: одно тяжёлое оружие с уровнем, не превышающим КО слизи (как правило, 9), и либо два длинноствольных, либо три короткоствольных оружия; уровень каждого из этих предметов не может превышать КО слизи – 1. Слизь получает умение обращаться со встроенным оружием и производит боеприпасы для него внутри своего тела. Такое оружие можно разрушить при помощи боевого манёвра разрушения, как если бы это был предмет с уровнем, равным КО слизи. Описанная здесь слизь-мародёр имеет устойчивость к огню и встроила в свою раковину артиллерийский лазер «Апогелий», двуствольный кроссболтер и плазменную винтовку «Красная звезда».

Энтропия — единственная постоянная вещь во Вселенной. Неумолимый ход времени настигает всё, каждую секунду неизбежно приближая хаос и забвение.

Многие тысячелетия назад сгинувшая цивилизация бросила вызов этой непреложной истине и создала универсальный гель, совместив в нём магию и нанотехнологии. Получившийся продукт мог отремонтировать практически что угодно, даже плоть. В какой-то момент, возможно в результате промышленной аварии, один из баков с этим гелем обрёл частичное самосознание и начал воспроизводить самого себя, скрываясь в тёмных местах и сточных каналах.

Несмотря на все передовые технологии, цивилизация эта пришла в упадок, и, возможно, обрётший сознание ремонтный гель сыграл в этом не последнюю роль, но сам он выжил, скрываясь в тесных грузовых отсеках и на обшивке звездолётов своих создателей, когда те бежали с планеты. Попав в другие миры, гель продолжил эволюционировать и приспосабливаться, превратившись в результате в комки протоплазмы, подбирающие всё, что попадается на пути, за что и был прозван слизью-мародёром. Эти жижи скрываются в развалинах, собирая для себя из мусора сложные раковины, словно у улиток, и сооружая из подвернувшихся механизмов полуфункциональное вооружение.

Слизь-мародёр — сгусток протоплазмы примерно 6 футов в диаметре. Она неразумна, однако у неё есть интуитивное понимание того, как функционируют технологические устройства, что позволяет ей починить или подлатать практически всё на своём пути, но результат редко получается так же надёжен или красив, как оригинал. Использовать эти устройства слизь не умеет: она может починить аэромобиль, но не будет знать

СЛИЗЬ-МАРОДЁР
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

ни как им управлять, ни даже зачем эта машина в принципе нужна. Слизь может починить и планшет, однако не будет осознавать смысла отображаемых им символов и звуков. Единственное исключение — оружие. Давным-давно слизь-мародёр неведомым образом развила способность прицеливаться и стрелять из самостоятельно собранного оружия, при этом она инстинктивно понимает его назначение и использует его для защиты как своеобразную конечность.

Слизь-мародёр выделяет густое вещество, похожее на смолу, с помощью которого соединяет вместе части хлама или формирует рудиментарные инструменты на концах ложноножек. Слизь может изменять электропроводность этой смолы, что позволяет ей ремонтировать различные технологические устройства. Прочная раковина — самая главная отличительная черта этих существ — также создаётся при помощи смолы, которой слизь склеивает весь попадающийся ей мусор. Что именно определяет форму и состав этой раковины, доподлинно неизвестно, но она всегда снабжена уникальной и достаточно сложной системой жизнеобеспечения, которая защищает жижу от воздействия вакуума. Обычно слизь-мародёр встраивает в раковину и самодельное вооружение, так что столкновение с ней может оказаться опасным даже для хорошо снаряжённых искателей приключений.

Слизь-мародёр — головная боль всех, кто ищет сокровища в древних руинах и покинутых космических станциях. Эти существа покрыты тяжёлой бронёй, хорошо вооружены и имеют склонность яростно защищать и свалки, и сокровища. Любая бесценная техника, до которой они доберутся, будет быстро разобрана и станет частью раковины либо превратится в новое оружие.

Яйца, которые слизь откладывает сотнями, размерами не больше рисового зерна и легко прилипают к одежде и обуви, за счёт чего и переносятся в новые места обитания (и даже на звездолёты), где тихонечко растут где-нибудь в тёмном углу, вызывая случайные сбои в системах, пока слизь не доберётся до жизненно важных систем корабля. Несмотря на всю ту опасность, что представляет собой слизь-мародёр, некоторые расы находят её поистине восхитительной. Гремлины, тоже тяготеющие к разрушению, чуют в ней родную душу, а космогоблинов с ней объединяет дар к сборке новых вещей и общие места обитания. Некоторые космические пираты научились подсаживать яйца слизи в грузовые звездолёты дальнего следования и следовать за ними, держась на безопасном расстоянии, пока слизь-мародёр не выведет из строя защитные системы жертв.

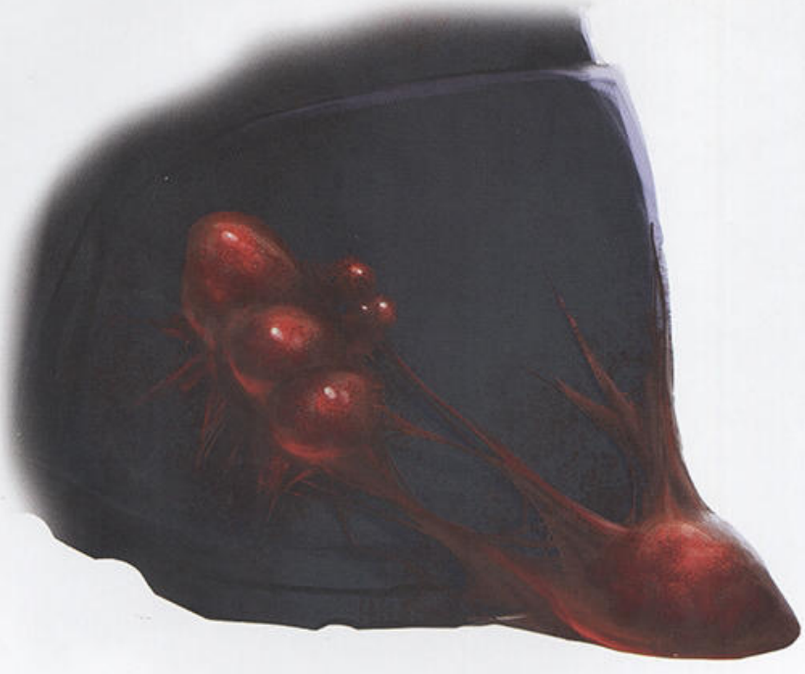
Обычно слизь-мародёр разбирает и пересобирает технику, однако существует редкий подвид, который вместо этого разбирает органических существ, чтобы их «отремонтировать». Эти генетические мародёры создают свои полуживые раковины из костей, шкур и органов повстречавшихся им созданий, получая необычные особые способности различных инопланетян и чудовищ. Такие жижи куда более развиты, чем их технически ориентированные родственники, и обладают обширным набором особых способностей. Они с ужасающим энтузиазмом набрасываются на тех, кто забредает в места их обитания, утаскивая путников в логово, чтобы «разобрать» их (порой пока те ещё в сознании) на новые части для своей чудовищной брони.

ГРАНАТЫ ИЗ СЛИЗИ-МАРОДЁРА

Слизь-мародёр выделяет клейкую субстанцию, которую можно использовать для создания самодельных обездвиживающих гранат (*«Основная книга правил»*, стр. 178). Клей собирается в стеклянные сосуды с особым покрытием, и с одной убитой слизи его можно собрать достаточно, чтобы создать несколько гранат с общим уровнем не более 20: две обездвиживающие гранаты III (уровень 10), пять обездвиживающих гранат II (уровень 4) и так далее. Для правильного сбора клея требуется пройти проверку Инженерного дела или Биологических наук со СЛ 28. При успехе вы собираете клей в полном объёме, а при провале получаете 2d10 + 13 дробящего урона от предсмертных конвульсий слизи. Для каждой убитой слизи подобная проверка совершается только один раз.

РЕМОНТНАЯ СЛИЗЬ-СИСТЕМА

Большинство космоплавателей предпочитает не связываться со слизью-мародёром из-за её очевидной опасности, но самые смелые бортинженеры делают из неё на удивление полезные из-за способностей слизи к быстрой адаптации ремонтные устройства. Ремонтные слизь-системы не нуждаются в отсеке расширения, не потребляют ЕМ и могут быть установлены на любой звездолёт за 8 ПС. Когда звездолёт с ремонтной слизь-системой получает критическое состояние, она автоматически включается, подобно системе пожаротушения обливая повреждённое оборудование жидкой слизью-мародёром. Химические реагенты, добавленные в слизь, практически сразу же убивают её, но она успевает начать ремонт повреждённой системы, снижая на 1 (до минимума в 1) количество действий, необходимых бортинженеру для временного ремонта системы.



СОЗЕРЦАТЕЛЬ

СОЗЕРЦАТЕЛЬ КО 2 ОПЫТ 600

СОЗЕРЦАТЕЛЬ-МЕНТОР КО 18 ОПЫТ 153 600

СОЗЕРЦАТЕЛЬ КО 2

Опыт 600

Нейтральное среднее гуманоидное чудовище.

Иниц.: +1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепое чутьё (мысли) 60 футов; **Внимание** +7.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 18

ЭКБ: 13; **ККБ:** 12.

Стойкость +1; **Реакция** +3; **Воля** +7 (+11 против эффектов с дескриптором «разум»).

Слабые стороны: атрофия.

АТАКА

Скорость: 5 футов, полёт 30 футов (Св, безупречная манёвренность).

В ближнем бою: удар когтями +5 (1d4 *Р*).

Дистанционная: лазерный пистолет «Азимут» +7 (1d4 + 2 *О*; крит.: поджигание 1d4).

Атакующие способности: практические знания.

Псевдозаклинания (УЗ 2):

1 в день — *обнаружение мыслей* (СЛ 15), *удар по разуму* (1 круг, СЛ 15);

Неограниченно — *психокинетическая рука*, *ступор* (СЛ 14).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: –2; **Лвк:** +1; **Вын:** –1; **Инт:** +5; **Мдр:** +3; **Хар:** +2.

Навыки: Биологические науки +12, Инженерное дело +7, Компьютеры +7, Мистицизм +12, Физические науки +7.

Языки: акитонский, всеобщий, исоки; телепатия 100 футов.

Снаряжение: «вторая кожа», лазерный пистолет «Азимут» с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом).

ЭКОЛОГИЯ

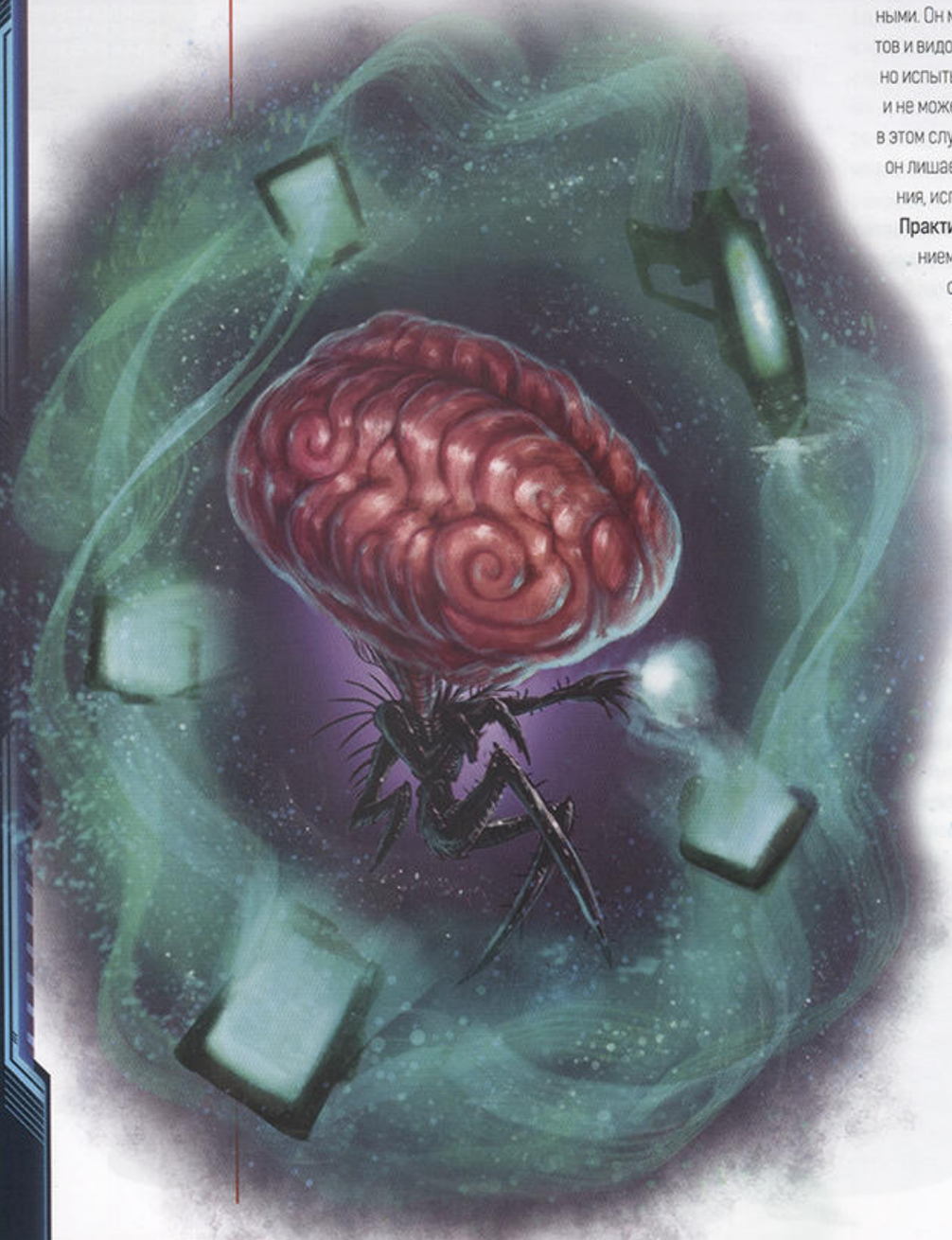
Среда обитания: любая городская (Акитон).

Численность: одиночка, пара или симпозиум (3–7).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Атрофия (Экс): конечности созерцателя можно назвать рудиментарными. Он может без труда использовать большинство инструментов и видов одноручного оружия (включая короткоствольное), но испытывает ощутимые трудности с двуручным оружием и не может использовать его без помощи телекинеза, но даже в этом случае получает штраф –4 к проверкам атаки. Кроме этого, он лишается возможности летать или применять псевдозаклинания, используя такое оружие.

Практические знания (Экс): один раз в день, перед совершением проверки навыка или испытания против существа, созерцатель может использовать бонус навыка, связанного с типом этого существа (например, Биологические науки против жижи или Мистицизм против потустороннего существа), вместо обычного бонуса.



СОЗЕРЦАТЕЛЬ-МЕНТОР КО 18

Опыт 153 600

Созерцатель, мистик.

Нейтральное среднее гуманоидное чудовище.

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепое чутьё (мысли) 60 футов; **Внимание** +31.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 290; **ПР:** 6

ЭКБ: 32; **ККБ:** 31.

Стойкость +15; **Реакция** +17; **Воля** +22 (+26 против эффектов с дескриптором «разум»).

Защитные способности: разделение боли (СЛ 27).

Слабые стороны: атрофия.

АТАКА

Скорость: 5 футов, полёт 30 футов (Св, безупречная манёвренность).

В ближнем бою: психокинетический удар когтями +26 (8d8 + 17 *Д*).

Дистанционная: лазерный пистолет «Зенит» +28 (8d4 + 18 *О*; крит.: поджигание 4d4).

Атакующие способности: взрыв мозга (СЛ 27), зерно сомнения (9 раундов, СЛ 27), ментальная боль (СЛ 27), отдача (18 урона), практические знания, разрушительная связь (СЛ 27), убийственный образ (СЛ 27).

СОЗЕРЦАТЕЛЬ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

Псевдозаклинания мистика (УЗ 18):
Неограниченно — *связь разумов, телепатическая связь.*
Известные заклинания мистика (УЗ 18; дистанционная атака +28):
6 круг (3 в день) — *восстановление разума, удар по разуму* (СЛ 27);
5 круг (6 в день) — *высший нейронный импульс* (СЛ 26), *манипуляция памятью* (СЛ 26), *слабоумие* (СЛ 26), *сокрушение черепа* (СЛ 26);
4 круг (неограниченно) — *замешательство* (СЛ 25), *зондирование памяти* (СЛ 25).
Дарование: сокрушитель разума.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: –1; **Лвк:** +3; **Вын:** +0; **Инт:** +11; **Мдр:** +8; **Хар:** +6.
Навыки: Биологические науки +36, Инженерное дело +30, Компьютеры +30, Мистицизм +36, Физические науки +30.
Языки: акитонский, всеобщий, исоки; телепатия 100 футов.
Снаряжение: элитная световая броня, лазерный пистолет «Зенит» с 2 аккумуляторами высокой ёмкости (80 зарядов в каждом).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая городская (Акитон).
Численность: одиночка или пара.

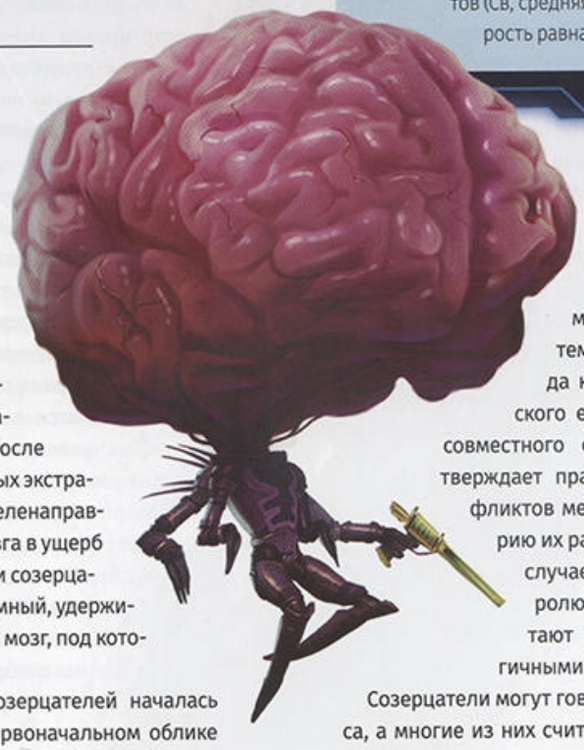
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Атрофия (Экс): см. стр. 102.
Практические знания (Экс): см. стр. 102.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +4 Инт, +2 Хар, –2 Сил, –2 Вын
ПЗ: 2

Размер и тип: созерцатели — гуманоидные чудовища среднего размера.
Атрофия: см. стр 102.
Ограниченная телепатия: созерцатели могут мысленно общаться с любыми существами в пределах 30 футов, если знают с ними хотя бы один общий язык.
Практические знания: см. стр 102.
Экстрасенсорное восприятие: созерцатели обладают слепым чутьём (мысли) на расстоянии до 30 футов и ночным зрением на расстоянии до 60 футов.
Экстрасенсорный полёт: созерцатели получают полёт 30 футов (Св, средняя манёвренность), но их базовая скорость равна лишь 5 футам.



В мирах Соглашения этих созданий называют созерцателями Ашока. Когда-то они были расой сверхгениальных гуманоидов, живущей на Акитоне. После открытия в себе исключительных экстрасенсорных способностей они целенаправленно занялись эволюцией мозга в ущерб собственным телам. В наши дни созерцатели представляют собой огромный, удерживаемый телекинезом в воздухе мозг, под которым болтается чахлое тельце.

Направленная эволюция созерцателей началась задолго до Разрыва, об их первоначальном облике можно судить разве что по сохранившимся обрывкам записей. Если бы эти существа стремились к влиянию и власти, они, скорее всего, давно бы уже захватили свой родной мир Акитон, но вместо этого большая их часть раздумывает над загадками Мультивселенной и обсуждает свои умозаключения в Залах Мышления. Созерцателям-учёным всегда рады в лабораториях, исследовательских центрах и университетах миров Соглашения, также их очень много среди авторов научной литературы. Мирские дела редко привлекают их внимание, но небольшие группы этих гениальных финансистов и политологов, как никто другой, сумели воспользоваться недавним экономическим кризисом на Акитоне. Эти магнаты скупали недвижимость целыми районами и в результате стали негласными правителями как городов-призраков, так и процветающих областей.

Несмотря на то, что созерцатели крайне умны, наблюдательны и уверены в себе, их поведение часто бывает неприятно представителям других рас. Созерцатель может рассказывать про других своих сородичей, используя первое лицо множественного числа и намекая тем самым на наличие некоторого рода коллективного разума, телепатического единения или священного чувства совместного существования. Эту теорию подтверждает практически полное отсутствие конфликтов между созерцателями — за всю историю их расы было лишь несколько подобных случаев. Созерцатели относительно миролюбивы, но прочие расы зачастую считают их неприветливыми, чересчур логичными и безэмоциональными.

Созерцатели могут говорить, но у них тонкие и тихие голоса, а многие из них считают вербальное общение слишком примитивным, предпочитая телепатию. Те же, кто вынужден говорить достаточно часто, обычно носят недорогие контактные динамики, превращающие их телепатические сообщения в речь. Песни созерцателей напоминают загробные завывания, но поют они редко, обычно либо в кругу сородичей, либо среди очень уважаемых коллег. Ряд этнографов, занимающихся непосредственным изучением их поведения, сравнивает такие песни с религиозными песнопениями, что с точки зрения созерцателей абсурдно хотя бы потому, что большая их часть стремится понять религию объективно, а не как верующие.

Несмотря на хрупкий вид, созерцатели приспособлены к выживанию в суровых условиях, но тем не менее предпочитают закрытые помещения, особенно если там прохладно и спокойно, — в такой обстановке проще сконцентрироваться. В построенных созерцателями зданиях обычно нет окон, и в них затруднительно перемещаться без умения летать.

СУРНОХ

СУРНОХ
КО 9
ОПЫТ 6 400

СУРНОХ **КО 9**

Опыт 6 400

Нейтральное крупное животное.

Иниц.: +6; **Восприятие:** сквозное чутьё (зрение [только камень]), сумеречное зрение; **Внимание** +17.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 145

ЭКБ: 22; **ККБ:** 24.

Стойкость +13; **Реакция** +13; **Воля** +8.

Невосприимчивость: кислота.

АТАКА

Скорость: 30 футов, рытьё 30 футов.

В ближнем бою: укус +21 (2d10 + 12 *Ко*).

Дистанционная: струя кислоты +18 (3d6 + 9 *К*).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Атакующие способности: кислотные шипы.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +3; **Лвк:** +6; **Вын:** +4; **Инт:** –4; **Мдр:** +2; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +17, Скрытность +22.

Прочие способности: недышащий, туннелирование.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любое подземелье или вакуум (Диаспора).

Численность: одиночка или пара.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кислотные шипы (Экс): в начале своего хода существо, захваченное сурнохом, получает 3d6 + 9 урона (колющий и кислота) от сочащихся кислотой шипов.

Струя кислоты (Экс): в качестве основного действия сурнох может выпустить струю кислоты через один из своих шипов. Эта атака обладает особым свойством оружия «линейное» и шагом дистанции 60 футов.

Туннелирование (Экс): когда сурнох передвигается в туннеле, выкопанном им самим или другим сурнохом, его скорость увеличивается в пять раз и он не считается застигнутым врасплох при беге. Кроме этого, сурнох может без труда спешно перемещаться по туннелю до трёх часов в день (вместо одного).

Сурнохи живут в туннелях, которые они прогрызают в коре астероидов и мелких лун. Челюсти этих червеобразных существ напоминают дробилки и способны перемолоть камень, а железы у основания многочисленных шипов источают кислоту, плавящую камень. Благодаря этому сурнохи создают настоящие лабиринты, через которые они движутся с поразительной скоростью. Шкура этого существа принимает цвет съеденного им камня. Обычно сурнохи достигают 15 футов в длину, а их вес может достигать более 1 200 фунтов.

В головной части сурноха располагается воронкообразный рот, усеянный многочисленными мелкими отверстиями. В глубине воронки находятся хватательные челюсти, с помощью которых сурнох захватывает пищу и отправляет в воронку для сортировки. Несмотря на то, что челюсти сурноха выглядят устрашающе, опасность его пасти в том, что, по сути, она представляет собой огромную дробилку.

Когда это существо прогрызает и выплавляет себе путь в скалах, многочисленные отверстия, выстилающие внутреннюю часть рта сурноха, позволяют ему поглощать различные материалы. Те, что содержат питательные вещества, направляются в пищеварительный тракт, остальные же перерабатываются в кислоты с помощью набора уникальных внутренних органов, больше напоминающих химический завод.

Сурнохи интуитивно понимают, каких минералов им не хватает больше всего, и используют для их поиска нечто наподобие рентгеновского зрения, находя с его помощью пищу даже через толщу камня.

СУРНОХ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

КИСЛОТОМЁТЫ (ДВУРУЧНОЕ ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ)

ПРОЧЕЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Кислотомёт класса «Окислитель»	4	2 000	2d4 К	30 футов	Окисление 1d4	20 ед. каустрола	4	2	Аналоговое, громоздкое, линейное, мощное 1d4
Кислотомёт класса «Плавитель»	9	13 000	3d4 К	30 футов	Окисление 2d4	20 ед. каустрола	5	2	Аналоговое, громоздкое, линейное, мощное 1d6
Кислотомёт класса «Разжижитель»	14	75 000	8d4 К	50 футов	Окисление 4d4	40 ед. каустрола	8	2	Аналоговое, громоздкое, линейное, мощное 1d8
Кислотомёт класса «Дезинтегратор»	19	550 000	8d8 К	50 футов	Окисление 6d4	40 ед. каустрола	10	2	Аналоговое, громоздкое, линейное, мощное 1d10

Те минералы, которые сурнох не может ни переварить, ни превратить в кислоту, он выделяет в виде твёрдых отходов. Питаясь, сурнох оставляет после себя туннели, полные необычных сплавов и амальгам, которые невозможно получить никаким другим способом. Изнутри эти тоннели переливаются, будто неземной перламутр, выстроенный по законам странной симметрии. Технологически развитые расы миров Соглашения иногда отправляют экспедиции для сбора этих ценных сплавов, которые можно найти только в туннелях на астероидах в местах обитания этих тварей. Главные ценители этих прекрасных материалов — саркезиане, использующие их для создания украшений и изящных скульптур.

Тем не менее приближаться к местам обитания сурнохов для добычи этих сплавов, да и вообще зачем-либо, невероятно опасно. Эти существа не территориальны, однако голод их неутолим. Любая технология, позволяющая приблизиться к месту обитания сурнохов, так или иначе содержит в себе элементы и минералы, которые он ест. Чаще всего привлекают этих существ силовая броня и электронные приборы, но заинтересовать их может любой обработанный материал. Те, кто зарабатывает на жизнь добычей продуктов жизнедеятельности сурнохов, используют снаряжение из материалов, которые эти существа не едят.

Сурнохи в основном обитают на астероидах Диаспоры и на более крупных составляющих колец Лиавары. Обычно они полностью выедают нужные им минералы и затем отправляются в путешествие сквозь космос в поисках нового места. Иногда сурноха можно встретить на небольших лунах, особенно на мелких спутниках-«пастухах» Лиавары. Изучая их останки на лунах большего размера, учёные смогли довольно точно установить, при какой гравитации эти существа могут жить.

Размножаются сурнохи примерно раз в десять лет. Детёныш медленно прорастает сквозь кожу родителя в течение месяца, чтобы затем отпочковаться. Этому партеногенезу обычно предшествует период активного кормления, который, впрочем, трудно отличить от обычного пищевого поведения этих существ. В период размножения сурнох поглощает радиоактивные минералы (к примеру, уран), хотя их также привлекают и каменистые области, которые подверглись бомбардировке ядерным оружием. Отпочковывание зародыша от родителя сопровождается выбросом кислоты, после чего новорождённый сурнох уже готов питаться самостоятельно. К счастью для всей галактики, примерно треть сурнохов поглощает своё потомство сразу после рождения, над причинами такого поведения биологи ломают головы и по сей день.

Большинство сурнохов ведёт одиночный образ жизни, однако порой два сурноха могут путешествовать и питаться бок о бок, прогрызая туннели параллельно друг другу и поглощая разные минералы. Стороннему наблюдателю может показаться, что эти двое намеренно действуют согласованно, стремясь причинить как можно больше разрушений, однако истина более банальна: пару связывают неведомые электромагнитные импульсы, отражающиеся от толстых шкур и настраивающие их на поглощение определённого корма. Впрочем, эти сигналы могут рассорить пару сурнохов столь же быстро, как и помирить, и поверьте, два сцепившихся шипастых чудовища, брызжущие кислотой во все стороны, наносят куда больший урон, чем те, что мирно кормятся бок о бок.

Немногие выжившие после недавней атаки сурнохов на фабрику корпорации «Глиммергласс» в Диаспоре утверждают, что виной тому была конкурирующая компания, которая проиграла в торгах за астероид несколько лет назад. Несмотря на то, что эти заявления были приняты за параноидальный бред, независимые следователи нашли странные микросхемы в остатках мозга, предположительно принадлежавшего напавшему сурноху.

КИСЛОТОМЁТ

Помимо сбора ценных сплавов, оставляемых сурнохами, некоторые предприимчивые личности охотятся на этих существ ради их шипов и желез, которые производят кислоту. Эти компоненты используются при создании тяжёлого оружия — кислотомётов. Кислотную железу, находящуюся возле спускового крючка, можно сжать, чтобы сделать следующий выстрел мощнее. В качестве боеприпасов кислотомёт использует синтетическую кислоту под названием «каустрол», которая стоит столько же, сколько топливо, и продаётся в баках аналогичной ёмкости.

УРОГ

УРОГ
КО 3
ОПЫТ 800

УРОГ **КО 3**

Опыт 800

Нейтральный крупный волшебный зверь.

Иниц.: +1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение, электролокация; **Внимание** +8.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 35; **ПР:** 3

ЭКБ: 14; **ККБ:** 15.

Стойкость +4; **Реакция** +4; **Воля** +6.

Устойчивость: электричество 5; **Невосприимчивость:** яд.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +10 (1d4 + 4 Д).

Дистанционная: электрический разряд +8 (1d4 + 3 Э).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов.

Атакующие способности: полупроводник.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +1; **Вын:** +2; **Инт:** +4; **Мдр:** +0; **Хар:** –1.

Навыки: Биологические науки +8, Инженерное дело +13, Компьютеры +13, Профессия (математик) +13, Физические науки +8.

Языки: бреседский, урог; телепатия 100 футов (не может говорить ни на одном языке).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые холмы и горы (Дикон).

Численность: одиночка, бином (2), коэффициент (3–5) или полином (6 и более)

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Полупроводник (Экс): уроги могут изменять состав своего кремниевого тела, увеличивая или уменьшая его электропроводность. В качестве сопутствующего действия урог может потратить 1 ПР, чтобы на 1 раунд лишиться своей естественной устойчивости к электричеству и получить бонус к урону электрического разряда, равный модификатору своей Выносливости. Эффект действует до начала следующего хода урога.

Электрический разряд (Экс): в качестве дистанционной атаки урог может выпустить в одного противника небольшой электрический разряд (шаг дистанции 40 футов).

Электролокация (Экс): когда урог соприкасается с кристаллической или металлической поверхностью, он может определить присутствие других существ в пределах 60 футов, если они тоже соприкасаются с этой поверхностью (невзирая на стены и прочие препятствия). В остальном способность аналогична слепому чутью (зрение).

Дикон, один из многочисленных спутников Бреседы, широко известен своей полностью кремниевой экосистемой. В этом мире достаточно много углеродных форм жизни, прибывших с других миров Соглашения для добычи ценных кристаллов и охоты на кремниевых хищников ради естественных сверхпроводников, но в кристаллических лесах и на многогранных плато живут и коренные разумные обитатели, например уроги. Анатомия этих существ весьма необычна. В повседневной, «походной» форме урог выглядит как кристаллический слизень или улитка: его переливающиеся панцирные чешуйки свисают почти до земли, скрывая конечности, а сам урог парит над поверхностью земли на тонкой электромагнитной подушке, создаваемой микроскопическими жгутиками. В «активной» же форме, которую они принимают при спаривании, в сражении и для взаимодействия с другими расами или непосредственным

УРОГ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

окружением, они встают на дыбы и расправляют многочисленные конечности. На длинной шее урога расположена голова, украшенная мощным клювом, который используется исключительно для сражений и брачных игр. Едят же уроги своим брюшком: расположенные там жгутики точечными электромагнитными импульсами постепенно разрушают молекулярные связи и отделяют крошечные частички поглощаемой пищи. Эти «укусы» настолько незаметны, что другим расам трудно даже понять, что происходит, когда предмет буквально тает на глазах без видимых на то причин. Это позволяет урогам поглощать любую пищу, отделяя и усваивая только нужные им молекулы и не трогая всё остальное, но они всё-таки предпочитают кремниевые растения родной планеты. Благодаря столь необычному способу питания уроги практически полностью невосприимчивы к ядам: их тело просто отторгает все ненужные молекулы.

Вариантов питания у урогов много, а естественных врагов благодаря внушительным размерам и крепкому панцирю мало, поэтому большую часть времени они посвящают размышлениям и созерцанию. Они постоянно черпают вдохновение из сложных геометрических форм своего кристаллического мира и, как кажется, бесцельно прогуливаются по поверхности луны, как поодиночке, так и небольшими группами, работая над математическими задачами или проводя загадочные эксперименты. За медлительностью движений скрыт невероятно острый разум: уроги настолько глубоко задумываются над запутанными математическими и научными загадками, что даже не сразу реагируют на внешние раздражители.

Уроги зачастую всецело отдаются поискам наиболее эффективного решения какой-либо задачи и могут потратить огромное количество времени, чтобы в конечном итоге сократить время выполнения процесса на несколько секунд. Уроги славятся точностью и педантизмом и поэтому становятся превосходными астронавигаторами, инженерами, учёными и консультантами в мирах Соглашения, хотя большинство их инопланетных коллег признаёт, что взаимоотношения с ними могут быть, мягко говоря, непростыми. В общем это дружелюбные существа, по крайней мере в их собственном представлении, но общественные приличия они соблюдать не хотят. Заскучавший урог запросто может перестать обращать внимание на коллегу или просто развернуться и уйти, вне зависимости от влиятельности собеседника и важности обсуждаемой темы. Тем, кто заслужил внимание урога, всё равно придётся мириться с его бесцеремонностью. Эмоции этих существ достаточно сложны для понимания и основываются в основном на удовлетворении от решения задачи, разочаровании при неудаче или предвкушении многообещающего исследования, поэтому уроги охотно указывают на ошибки — неважно, свои или чужие. Делают они это, само собой, на благо общего дела и ради достижения лучших результатов, но немногим из людей хватает терпения и самообладания, чтобы принимать нескончаемый поток критики со стороны увлечённого процессом урога.

Иногда уроги выбирают стезю искателей приключений, потому что убеждены, что математические и научные секреты спрятаны в далёких уголках галактики, которые с их маленькой луны не разглядеть, а кроме этого — потому что не доверяют научным данным, собранным другими видами. Особые способности урогов иногда ослабевают, если они долго не были на Диконе; скорее всего, это происходит из-за изменившегося рациона и отсутствия определённых электрических полей, создаваемых самой луной. Самые успешные уроги-космоплаватели в конечном итоге начинают видеть смысл в помощи своим менее вдумчивым компаньонам и становятся превосходными бортинженерами и офицерами по науке, если на звездолёте достаточно места для их крупных тел и огромного эго.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Вын, +2 Инт, –2 Хар
ПЗ: 6

Размер и тип: уроги — волшебные звери крупного размера; занимаемое ими пространство равно 10 футам, а зона досягаемости — 5 футам.

Ночное зрение: уроги видят в темноте на расстоянии до 60 футов.

Сумеречное зрение: уроги видят при низком уровне освещённости так же хорошо, как и при среднем.

Бестактный: уроги руководствуются прежде всего фактами, ценят откровенность и прямоту, не сильно заботясь о чувствах окружающих. Уроги получают штраф –2 к проверкам Блефа и Дипломатии.

Медлительный: базовая скорость урогов — 20 футов.

Ограниченная телепатия: уроги могут мысленно общаться с любыми существами в пределах 30 футов, если знают с ними хотя бы один общий язык.

Умелый: уроги получают один дополнительный пункт навыков на первом и каждом последующем уровне.

Устойчивость к электричеству: уроги получают устойчивость к электричеству 5, которая суммируется с устойчивостью к электричеству от одного другого источника.

Электролокация: см. стр. 106.

ФОРМИАНИН

ФОРМИАНИН-РАБОЧИЙ
КО ½
ОПЫТ 200

ФОРМИАНИН-ВОИН
КО 3
ОПЫТ 800

ФОРМИАНИН-РАБОЧИЙ КО ½

Опыт 200

Принципиальное нейтральное небольшое гуманоидное чудовище.

Иниц.: +2 (+6 с коллективным разумом); **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепое чутьё (запах) 30 футов; **Внимание** +4 (+8 с коллективным разумом).

ЗАЩИТА **ПЗ:** 12

ЭКБ: 10; **ККБ:** 11.

Стойкость +2; **Реакция** +2; **Воля** +2.

Устойчивость: звук 10.

АТАКА

Скорость: 40 футов, рытьё 10 футов.

В ближнем бою: укус +5 (1d4 + 3 Ко).

Дистанционная: сигнальный пистолет +3 (1d3 О; крит.: поджигание 1d6).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +3; **Лвк:** +2; **Вын:** +1; **Инт:** +0; **Мдр:** +0; **Хар:** –1.

Навыки: Атлетика +9, Выживание +4, Инженерное дело +9, Профессия (шахтёр) +9, Физические науки +4.

Языки: всеобщий; ограниченная телепатия 60 футов.

Прочие способности: коллективный разум, непревзойдённый носильщик, умелый помощник.

Снаряжение: сигнальный пистолет с 10 фальшфейерами.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша или подземелье (Кастровель).

Численность: одиночка, рабочая бригада (6–12) или отряд (3–15 и 5–8 формиан-воинов).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Коллективный разум (Экс): формиане связаны общим разумом улья, который позволяет им практически мгновенно обмениваться информацией. Когда формианин находится в пределах действия ограниченной телепатии хотя бы одного другого формианина с этой способностью, он получает бонус +4 к проверкам инициативы и Внимания. Если формианин осведомлён о присутствии или определил местоположение врага, то о нём узнают и другие формиане с этой способностью, если находятся в пределах действия (участники коллективного разума не действуют в предбоевом раунде лишь тогда, когда никто из участников в пределах действия не осведомлён о присутствии противника). Если участник коллективного разума успешно проходит испытание Воли и разоблачает иллюзию, все остальные участники в пределах действия тоже её разоблачают.

Непревзойдённый носильщик (Экс): формианин-рабочий рождён для тяжёлой работы. Предельный вес, который он может переносить, не становясь нагруженным или перегруженным, увеличен на 5.

Умелый помощник (Экс): когда формианин-рабочий помогает союзнику, находящемуся в пределах действия ограниченной телепатии, посредством прикрывающего или отвлекающего огня либо действия помощи товарищу, то даёт ему бонус +4 к КБ, проверке атаки или навыка (вместо обычного +2).

ФОРМИАНИН-ВОИН КО 3

Опыт 800

Формианин, солдат.

Принципиальное нейтральное среднее гуманоидное чудовище.

Иниц.: +2 (+6 с коллективным разумом); **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепое чутьё (запах) 30 футов; **Внимание** +8 (+12 с коллективным разумом).

ЗАЩИТА **ПЗ:** 39

ЭКБ: 17; **ККБ:** 20.

Стойкость +5; **Реакция** +3; **Воля** +4.

Устойчивость: звук 10.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: удар когтями +11 (1d6 + 7 *Р*) или жало +11 (1d4 + 7 *Ко* и формианский токсин; см. ниже).

Дистанционная: лазерная винтовка «Азимут» +8 (1d8 + 3 *О*; крит.: поджигание 1d6).

Атакующие способности: боевой стиль (страж), смертельная хватка.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; **Лвк:** +2; **Вын:** +1; **Инт:** +0; **Мдр:** –1; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +13, Запугивание +8, Скрытность +8.

Языки: всеобщий; ограниченная телепатия 60 футов.

Прочие способности: коллективный разум, привычная броня.

Снаряжение: стандартный бронекостюм «Вызов», лазерная винтовка «Азимут» с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша или подземелье (Кастровель).

Численность: одиночка, пара, патруль (3–12) или отряд (5–8 и 3–15 формиан-рабочих).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Коллективный разум (Экс): см. стр. 108.

Смертельная хватка (Экс): когда формианин-воин успешно проводит боевой манёвр для продления захвата, он может в качестве сопутствующего действия совершить атаку жалом в ближнем бою.

ФОРМИАНСКИЙ ТОКСИН

Тип: яд (ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 12.

Трек: Ловкость; **Частота:** 1 в раунд, до 6 раундов.

Лечение: 1 испытание.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Сил, +2 Вын, –2 Мдр

ПЗ: 4

Размер и тип: формиане — гуманоидные чудовища среднего размера.

Восприятие формиан: формиане обладают ночным зрением на расстоянии до 60 футов и слепым чутьём (запах) на расстоянии до 30 футов.

Естественное оружие: формиане всегда считаются вооружёнными. Они могут наносить 1d3 смертельного колющего урона безоружным ударом, и атака не считается архаичной. На 3 уровне формиане получают уникальную разновидность черты Привычное оружие для своего естественного оружия, позволяющую им добавлять 1,5 уровня персонажа (вместо значения уровня персонажа, как обычно) к урону при использовании естественного оружия.

Ограниченная телепатия: формиане могут мысленно общаться с любыми существами в пределах 30 футов, если знают с ними хотя бы один общий язык.

Устойчивость к звуку: формиане получают устойчивость к звуку 5 благодаря хитиновым пластинам, покрывающим их тело.

Выше пояса формиане похожи на гуманоидов, ниже — на гигантских муравьёв. Они часто вырезают на своих хитиновых панцирях различные знаки — собственное имя и личные достижения. Члены одного улья поддерживают между собой телепатическую связь, эффективно координируя усилия.

Улей делится на касты, каждой из которых отведена своя роль. Ульем правит королева, рождающая новых формиан, а высшие касты, аристократы-мирмархи и надзиратели, направляют низшие касты, в том числе воинов и рабочих.

Формиане-рабочие трудятся, обслуживая улей. Они рождаются сразу большими выводками, у многих из них нет имён — только номер внутри выводка. Они сильны, но без приказа сражаться не будут, предпочтя отступить. Формиане-воины — бесплодные женщины с более выраженной личностью, позволяющей эффективно действовать в бою. Из-за наличия индивидуальности воины чаще других испытывают недовольство жёсткой иерархией улья и отправляются в собственное путешествие.

Чаще всего формиан можно встретить на Кастровеле. На протяжении тысячелетий они вели кровопролитную войну с давними врагами — лашунтами, но ныне королевы стремятся перенять технологии других рас для индустриализации традиционного уклада жизни ульев.

ФРУЖАЙ

КОЛОНИЯ ФРУЖАЕВ КО 19
ОПЫТ 204 800

ФРУЖАЙ-СОЛДАТ КО 12
ОПЫТ 19 200

КОЛОНИЯ ФРУЖАЕВ КО 19

Опыт 204 800

Нейтральное колоссальное растение.

Иниц.: +0; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +32.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 420; **ПР:** 6

ЭКБ: 31; **ККБ:** 33.

Стойкость +22; **Реакция** +15; **Воля** +20.

Защитные способности: абсолютная гравитация; **Невосприимчивость:** невосприимчивости растений.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: укус +33 (6d10 + 29 *Ко*) или крушащий удар +33 (4d12 + 29 *Д*).

Мультиатака: укус +27 (6d10 + 29 *Ко*), 2 крушащих удара +27 (4d12 + 29 *Д*).

Дистанционная: гравитационный удар +30 (8d8 + 19 урона силой).

Занимаемое пространство: 30 футов; **Зона досягаемости:** 30 футов.

Атакующие способности: порождение защитника, управление гравитацией.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +10; **Лвк:** +0; **Вын:** +9; **Инт:** +2; **Мдр:** +4; **Хар:** +9

Навыки: Биологические науки +32, Выживание +32, Запугивание +37.

Языки: фружай; телепатия 300 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые леса (Ориколай).

Численность: одиночка или общность (2–5).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Абсолютная гравитация (Св): колония фружаев способна управлять своей массой, используя особенности внутриклеточных структур и психические команды. Она получает бонус +4 к ККБ против боевых манёвров тарана, перестановки и сбивания с ног. Более того, колония способна игнорировать сверхъестественные эффекты гравитации, например *власть над гравитацией*, и всегда может вести себя так, как если бы естественная гравитация была на две категории сильнее или слабее.

Порождение защитника (Экс): колония фружаев может выращивать фружаев-солдат (см. ниже), но обычно это занимает несколько недель. В качестве действия полного хода колония может создать недолговечного фружая-солдата рядом с собой, потратив 1 ПР; солдат может сразу же приступить к действиям. Созданный таким образом солдат существует в течение 1 часа, после чего рассыпается на части.

Управление гравитацией (Св): колония фружаев способна управлять гравитацией несколькими способами. В начале своего хода колония выбирает две из пяти описанных способностей и может использовать их до начала своего следующего хода. Потратив 1 ПР, колония может вместо этого выбрать три способности. Если у колонии действует какая-либо продолжительная способность (например, полёт или гравитационное поле), то её действие немедленно прекращается, если в новом раунде она не выбрала её снова.

Гравитационная волна: в качестве основного действия колония фружаев может выпустить силовую волну в 60-футовом конусе, нанося каждому существу в области действия 8d6 + 17 дробящего урона и отбрасывая его на 10 футов назад. Успешное испытание Реакции со СЛ 24 позволяет цели отменить перемещение и уменьшить урон вдвое.

Гравитационное поле: в качестве основного действия колония фружаев может создать область аномальной гравитации, аналогичную заклинанию *власть над гравитацией* (УЗ 19). Колония может поддерживать только один такой эффект, при повторном применении этой способности действие предыдущего гравитационного поля завершается.

Гравитационный удар: колония фружаев может использовать гравитационный удар в качестве атаки. Это дистанционная атака, которая совершается против ЭКБ цели. Максимальная дальнобойность атаки 200 футов, шаг дистанции отсутствует.

ФРУЖАЙ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

Гравитационный щит: колония фружаев окружает себя импровизированными левитирующими щитами и использует гравитационные импульсы для отражения атак, получая бонус +4 к КБ.

Полёт: колония фружаев получает полёт 40 футов (Экс, скверная манёвренность). Когда действие способности завершается, колония плавно снижается со скоростью 60 футов за раунд и не получает урона при приземлении.

ФРУЖАЙ-СОЛДАТ КО 12

Опыт 19 200

Нейтральное крупное растение.

Иниц.: +2; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +22.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 210

ЭКБ: 26; **ККБ:** 28.

Стойкость +16; **Реакция** +14; **Воля** +11.

Защитные способности: абсолютная гравитация; **Невосприимчивость:** невосприимчивости растений.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +25 (6d4 + 20 Д).

Дистанционная: гравитационный якорь +22 (6d4 + 12 урона силой и перестановка или сбивание с ног).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Атакующие способности: страж колонии.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +8; **Лвк:** +2; **Вын:** +5; **Инт:** –1; **Мдр:** +2; **Хар:** +2.

Навыки: Выживание +22, Запугивание +27, Скрытность +22.

Языки: фружай; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые леса (Ориколай).

Численность: одиночка или отряд (2–8).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Абсолютная гравитация (Св): см. стр. 110.

Гравитационный якорь (Св): фружай-солдат может создавать сильные колебания гравитации. Это дистанционная атака, которая совершается против ЭКБ цели. Максимальная дальнобойность атаки — 150 футов, шаг дистанции отсутствует. При попадании солдат может без затрат действий провести против цели боевой манёвр перестановки или сбивания с ног, используя при этом модификатор атаки гравитационного якоря + 4. При перестановке цель можно переместить в пределах 10 футов от её исходной позиции.

Страж колонии (Экс): каждый раз, когда колонии фружаев нанесён урон, все фружаи-солдаты в пределах 300 футов от неё получают бонус +4 (боевой дух) к проверкам атаки и увеличивают наземную скорость на 10 футов на 1 раунд.

Планета Ориколай представляет собой тор, поэтому существенные колебания гравитации, освещённости и температур на ней — в порядке вещей. Среди наиболее успешных обитателей планеты выделяются разумные грибы — фружаи, которые не только приспособились к сезонным циклам планеты, но и изменили биологию и развили в себе психонические способности, помогающие адаптироваться к различным уровням гравитации. Фружаи похожи на муравьёв: жилой центр колонии порождает сотни рабочих и солдат, обеспечивающих ему поддержку. Во время морозных ориколайских зим фружаи впадают в спячку и с первыми признаками весны просыпаются, покрывая свою территорию множеством спор, которые прорастают в оттаявших тушах зверей, погибших во время холодов. Если падали в округе мало, колония начинает агрессивно охотиться на всё живое, атакуя каждого на своём пути.

Незрелые трутни, проросшие из заражённых спорами трупов (используйте блок параметров фружая-солдата без способности страж колонии), бродят по незанятым территориям, охотясь, находя пищу и становясь сильнее. Ранней осенью трутни собираются для спаривания, в процессе которого они сражаются и даже пожирают друг друга. Выжившие разбредаются, выслеживая мигрирующие стада животных или преследуя крупную добычу до её зимнего логова, стремясь добыть и запасти как можно больше пропитания.

В зимние месяцы фружаи поглощают запасы, достигают колоссальных размеров и преображаются в полноценные колонии. И сами колонии, и порождённые ими солдаты используют управление гравитацией, чтобы собирать камни и другие предметы, которые постоянно кружат вокруг них и служат им единственным богатством и украшениями.

Несмотря на странный внешний вид, и колонии, и солдаты фружаев на удивление умны. Они считают себя экологическими санитарами, устраняющими слабых и открывающими дорогу более сильным существам. Некоторые попытки колонизировать Ориколай не увенчались успехом ввиду того, что фружаи приняли поселения за своеобразные кладовые, в которых полным-полно слабовольной пищи. Более крупные колонии фружаев иногда дают интервью знаменитым ксенобиологам, но в процессе беседы о философских размышлениях, которые занимают фружаев в свободное от еды время, исследователей могут просто-напросто сожрать.

ХААН

ХААН
КО 3
ОПЫТ 800

ХААН-АС
КО 7
ОПЫТ 3200

ХААН КО 3

Опыт 800

Хаотичное нейтральное крупное гуманоидное чудовище.

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 36

ЭКБ: 14; **ККБ:** 15.

Стойкость +2; **Реакция** +4; **Воля** +8.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 30 футов (Экс, средняя манёвренность).

В ближнем бою: удар когтями +10 (1d4 + 5 Р) или шар +10 (см. ниже).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Атакующие способности: выброс огня.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +4; **Вын:** +0; **Инт:** –1; **Мдр:** +1; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +13, Инженерное дело +8, Пилотирование +13, Скрытность +8.

Языки: бреседский, всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любое небо (Бреседа).

Численность: одиночка, пара или флотилия (3–10).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Выброс огня (Экс): в качестве основного действия хаан может выпустить струю горючего газа и поджечь его, создавая 30-футовый конус огня. Все существа в области действия получают 3d6 урона огнём, испытание Реакции со СЛ 14 уменьшает урон вдвое.

Шар (Экс): хаан может сплести из паутины воздушный шар, наполнить его газом и прилепить к противнику рядом с собой. Для этого требуется совершить атаку в ближнем бою против ККБ цели. При попадании цель немедленно взлетает вверх на 30 футов по прямой и в начале каждого хода хаана взлетает выше ещё на 30 футов. Существо, к которому прилепили шар, в каждом раунде может попытаться пройти испытание Реакции со СЛ 14, чтобы разрезать или отлепить шар. Если после освобождения существо падает, то получает урон от падения согласно обычным правилам. Шар нельзя создать в вакууме или невесомости.

ХААН-АС КО 7

Опыт 3 200

Хаан, оперативник.

Хаотичное нейтральное крупное гуманоидное чудовище.

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +15.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 102

ЭКБ: 20; **ККБ:** 21.

Стойкость +6; **Реакция** +9; **Воля** +10.

Защитные способности: невероятное проворство, уклонение.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 40 футов, плавание 40 футов, полёт 30 футов (Экс, средняя манёвренность); уверенная походка.

В ближнем бою: тактический нож +12 (2d4 + 9 Р) или шар +12 (см. выше).

Дистанционная: улучшенный полуавтоматический пистолет +14 (2d6 + 7 Ко).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Атакующие способности: выброс огня, калечащий приём, обманная атака +4d8.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +5; **Вын:** +0; **Инт:** +1; **Мдр:** +4; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +20, Инженерное дело +15, Пилотирование +20, Профессия (солдат) +15, Скрытность +20.

Языки: бреседский, всеобщий.

Прочие способности: специализация оперативника (сорвиголова).

Снаряжение: Т-костюм I, улучшенный полуавтоматический пистолет с 60 патронами для короткоствольного оружия, тактический нож.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любое небо (Бреседа).

Численность: одиночка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Выброс огня (Экс): см. выше.

Шар (Экс): см. выше.

Хааны — изящные членистоногие существа, обитающие на Бреседе, где они парят в бескрайних небесах, выискивая добычу. Для полёта хааны применяют не крылья, а шелковистую паутину, которую они сплетают в шары и наполняют летучими газами, которые выпускают сквозь трубочки в панцире. Обеспечив подъёмную силу, хааны используют паруса из паутины и струи газа из трубочек, чтобы с невероятной ловкостью и скоростью летать в воздушных потоках родного мира, и могут даже опережать бури, покачиваясь на ветрах грозового фронта. Заметив добычу, хааны выбивают искры при помощи хитиновых ударных пластинок на ногах и поджигают струю газа, создавая своего рода огнемёт. Поджарив добычу, они ловят её и закрепляют на ней шар, чтобы она не упала в глубины планеты.

Хааны весьма умны, но в их обществе тщательно соблюдаются древние традиции и все инструменты, кроме самых примитивных, находятся под запретом. Редкие одиночки, решившие покинуть сородичей и отправиться к звёздам, обычно становятся пилотами звездолётов и воздушных судов, что неудивительно, ведь они провели всю жизнь в полёте и интуитивно понимают физику этого процесса. К сожалению, покинув родных, хаан считается для них погибшим, и ему не позволяется вернуться домой, поэтому многие хааны вступают в преступные группировки, корпорации, военные объединения, исследовательские организации, подобные Звёздным искателям, или любую другую группу, где они могут чувствовать себя востребованными. В последнее время покинувшие родину хааны начали строить планы по основанию высокотехнологичной колонии хаанов на одном из газовых гигантов в ближнем космосе, названном ими Хаанарой. Поскольку хаанам, в отличие от прочих гуманоидов, не требуются газодобывающие платформы, они надеются создать высокоприбыльное предприятие и дом для хаанов, уставших жить под гнётом традиций, но многие опасаются, что попытка привлечь хаанов с Бреседы приведёт к насилию.

Типичный хаан достигает 8 футов в длину и весит 180 фунтов. У них шипастые конечности, фиолетово-розовые хитиновые панцири и длинные зазубренные педипальпы по обеим сторонам лица.

Пятнистые панцири хаанов могут быть очень красивых оттенков, но вся красота, по их мнению, сосредоточена в длинных волосовидных шипах, растущих из задней части брюшка. Хааны по возможности всегда стараются держать их на виду, подстригают и украшают, заботясь о них так же сильно, как люди о своей шевелюре. Даже самые рьяные бреседские почитатели традиций частенько выбираются в поселения газодобытчиков, посещая инопланетных парикмахеров и прочих специалистов, чтобы сделать укладку, полировку и создать собственный неповторимый стиль.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Сил, +2 Лвк, –2 Инт
ПЗ: 4

Размер и тип: хааны — гуманоидные чудовища крупного размера; занимаемое ими пространство и зона досягаемости равны 10 футам.

Ночное зрение: хааны видят в темноте на расстоянии до 60 футов.

Выброс огня: в качестве основного действия хаан может выпустить 30-футовый конус пламени, наносящий 1d6 урона огнём. Начиная с 3 уровня выброс наносит дополнительный урон в размере 1,5 × уровень персонажа. Существа в области действия могут попытаться пройти испытание Реакции (СЛ = 10 +½ уровня персонажа + модификатор его Выносливости). Хаан не может применять эту способность повторно, пока не отдохнёт 10 минут для восстановления ПЖ.

Замедленное падение: если хаан падает в пространстве, где есть атмосфера, он в качестве ответного действия может надуть паутинный шар. Это экстраординарная способность, аналогичная заклинанию *полёт* 1 круга.

ХАЛЛАДЖИН

ХАЛЛАДЖИН
КО 17
ОПЫТ 102 400

ХАЛЛАДЖИН **КО 17**

Опыт 102 400

Хаотичная нейтральная крупная аберрация.

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сквозное чутьё (мысли), слепозрение (мысли) 120 футов; **Внимание** +29.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 280

ЭКБ: 31; **ККБ:** 30.

Стойкость +15; **Реакция** +15; **Воля** +22.

Защитные способности: бестелесность, обжигающий разум; **Невосприимчивость:** улучшенные невосприимчивости; **УкМ:** 28.

Слабые стороны: уязвимость к электричеству.

АТАКА

Скорость: полёт 120 футов (Экс, безупречная манёвренность).

В ближнем бою: выброс энергии +25 (8d6 + 17 *О*).

Дистанционная: выброс энергии +27 (4d8 + 17 *О*).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Псевдозаклинания (УЗ 17; атака в ближнем бою +25):

1 в день — *власть над гравитацией* (СЛ 26), *гравитационная сингулярность* (СЛ 26);

3 в день — *высший нейронный импульс* (СЛ 25), *нейронная перегрузка* (СЛ 25), *ретрокогниция*, *телекинез* (СЛ 25);

Неограниченно — *замешательство* (СЛ 24), *зондирование памяти* (СЛ 24).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: –; **Лвк:** +5; **Вын:** +8; **Инт:** +11; **Мдр:** +8; **Хар:** +5.

Навыки: Культура +34, Мистицизм +34.

Языки: халлас; телепатия 120 футов и телепатия в пределах одного плана (только между халладжинами).

Прочие способности: световой прыжок, сияющее тело.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Выброс энергии (Экс): халладжин может концентрировать энергию своего тела в обжигающие выбросы, поражающие врагов в ближнем бою и на дистанции. Для дистанционной атаки шаг дистанции составляет 100 футов.

Обжигающий разум (Экс): разум и душа халладжина настолько сложны и полны энергии, что любой непосредственный контакт с ними при помощи *обнаружения мыслей*, *связи разумов* и других заклинаний и способностей, позволяющих обольстить или подчинить существо, вызывает экстрасенсорную отдачу. Существо, проникшее в разум халладжина, получает 4d8 + 8 экстрасенсорного урона (испытание Воли со СЛ 24 уменьшает урон вдвое). Существо, поддерживающее контакт с разумом халладжина, получает указанный урон в каждом раунде, пока не прервёт контакт. Халладжин, применяющий телепатию, не наносит существам урона при этом.

Световой прыжок (Св): в качестве действия полного хода халладжин может телепортироваться аналогично заклинанию *телепортация*, за тем лишь исключением, что он не может перемещаться в области, ограждённые электрическими преградами, или покидать их.

Сияющее тело (Экс): тело халладжина излучает свет подобно светильнику.

Улучшенные невосприимчивости (Экс): халладжины невосприимчивы к кровотечению, болезням, параличу, яду, сну, шоку и эффектам с дескриптором «разум». Кроме этого, они невосприимчивы к урону характеристикам и их потере, утомлению, бессилию, отрицательным уровням и несмертельному урону.

В древних легендах о космических странствиях упоминаются «огни Халласа», странные светящиеся пятна, которые можно заметить на Халласе — луне, скрытой в тени Лиавары-сновидца. Большую часть времени эти формы выглядят как переливающиеся разными цветами средоточия света, но иногда в их глубине мелькают очертания перистых крыльев, чешуйчатых колец, широко раскрытых глаз или извивающихся щупалец. Раньше считалось, что это просто странные явления в небе Халласа, подобные северному сиянию или шаровым молниям, порождённые штормами Лиавары, но вскоре гости луны поняли, что это живые существа, притом разумные, пусть и непонятные. За это открытие пришлось заплатить высокую цену. Существа могли общаться телепатически, но когда первые послы с соседнего Арканена попытались

ХАЛЛАДЖИН
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

войти с ними в контакт аналогичным образом, разум их был уничтожен. Это происшествие послужило причиной создания магического барьера вокруг Халласа; он существует по сей день и находится под управлением чиновников миров Соглашения с Арканена, которые следят, чтобы неподготовленные гости луны случайно не повредили свой разум или не разозлили могущественных существ.

Современные археологи и палеобиологи, исследовавшие древние развалины и артефакты на Халласе, закрепили мнение, что так называемые халладжины (как они называют себя сами — по-прежнему неизвестно) некогда были материальны, но в процессе эволюции превратились в существ из чистой энергии. Изучение сохранившихся предметов искусства и артефактов Халласа позволяет предположить, что халладжины считали свой маленький мир центром Вселенной, вокруг которого вращаются другие миры и звёзды, и поэтому воспринимали идеи путешествий между мирами как святотатство. Видимо, по этой причине они редко встречаются за пределами луны. Конкретных фактов известно немного, но историки полагают, что халладжины, время от времени появляющиеся на других мирах, могут быть потомками древних халладжинов-раскольников, покинувших Халлас ещё до Разрыва и создания защитного барьера.

Способности халладжинов позволяют им быстро летать, исчезать из виду и появляться вновь, проходя сквозь материальные препятствия и преодолевая огромные расстояния в мгновение ока. На Арканене давно обнаружили, что халладжины не хотят или не могут проходить через сильные электрические поля, и установили, что электричество, по всей видимости, причиняет им боль или по крайней мере отпугивает. Предполагается, что электричество каким-то образом искажает энергетическую матрицу этих существ. Обнаружение этой слабости позволило создать средства защиты против вторжения халладжинов, однако мощные электрические поля также притягивают внимание этих существ, возможно, потому что воспринимаются их органами чувств как что-то приметное. Большая концентрация разумов, особенно эмоциональных, также привлекает этих существ, поэтому исследователям необходимо тщательно защищать разум специальной бронёй или магическими средствами защиты.

Истинные желания халладжинов (если они чего-то вообще желают) неизвестны. Немногие знания об их культуре, полученные при изучении руин и кратких контактах с представителями этого вида, указывают на то, что освобождение от оков материальных оболочек было частью целенаправленного стремления обрести божественную сущность. Неизвестно, намеренно ли эти существа остановили развитие или просто не смогли продвинуться дальше. На сегодняшний день халладжины кажутся своенравными и невероятно любопытными, а их поведение — непредсказуемым. Они почти всегда встречаются поодиночке, хотя на просторах Халласа бывают и небольшие группы этих созданий. Несмотря на очевидную любовь к одиночеству, они практически постоянно общаются с сородичами через огромные расстояния. По всей видимости, они не понимают и не откликаются ни на один ныне известный язык, а попытки войти с ними в контакт телепатически заканчиваются печально. Порой сами халладжины начинают контакт, телепатически «общаясь» со слушателем тревожным хором голосов, но крайне редко произносят что-либо доступное для нашего понимания. Иногда халладжины следуют за гостями к их родным планетам, используя телекинетические способности, чтобы перемещать предметы или создавать сверхъестественные явления вроде полтергейста, временами очень опасные. Бывали случаи, когда эти энергетические создания внезапно становились очень агрессивными, обжигали жертв энергетическими выбросами и взрывали их разум. Любопытен тот факт, что халладжины воспринимают любую конструкцию как неодушевлённый предмет, даже если перед ними разумное существо.

Необъяснимое поведение, странные способности и необычный облик халладжинов привели к тому, что некоторые разумные существа почитают их, принимая за образец вселенских сил или достигших просветления созданий. Несколько учёных основали культ в надежде, что халладжины хранят секрет достижения столь же совершенной энергетической формы и способны поделиться этими знаниями, стоит лишь их убедить. Некоторые считают, что для этого необходимо привлечь внимание огней Халласа, установить с ними контакт и показать свою значимость, в то время как другие убеждены, что могут обмануть халладжинов или даже выпытать секреты силой. Культисты одержимы древними артефактами Халласа и странными электрическими механизмами, созданными для привлечения, общения и даже поимки объекта поклонения. Кураторы со стороны миров Соглашения не препятствуют таким религиозным группам посещать Халлас невзирая на то, что многие опасаются последствий общения фанатиков с халладжинами.

Из-за странной анатомии халладжинов определить их средний размер невероятно трудно. Многие учёные утверждают, что их длина составляет от 14 до 20 футов, а вес, учитывая их энергетическую сущность, ничтожен.

ШОВАД

ШОВАД
КО 4
ОПЫТ 1200

ШОВАД-ВОЖДЬ
КО 7
ОПЫТ 3200

ШОВАД КО 4

Опыт 1 200

Нейтральное крупное гуманоидное чудовище.

Иниц.: +1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 50

ЭКБ: 16; **ККБ:** 16.

Стойкость +6; **Реакция** +8; **Воля** +5.

Защитные способности: свирепость; **Устойчивость:** холод 5.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: стальной изогнутый клинок +13 (1d10 + 9 *Р*; крит.: кровопускание 1d6).

Дистанционная: ручной пулемёт +10 (1d10 + 4 *Ко*).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +1; **Вын:** +3; **Инт:** +0; **Мдр:** +0; **Хар:** +1.

Навыки: Выживание +10, Запугивание +15, Скрытность +10.

Языки: шовадский.

Снаряжение: тактическая боевая портупея (аналог брони из шкуры дефрекса), 2 стальных изогнутых клинка, ручной пулемёт с 80 патронами для тяжёлого оружия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные пустыни или горы (Акитон).

Численность: одиночка, пара, отряд (3–19) или клан (20+ и 1 шовад-вождь).

ШОВАД-ВОЖДЬ КО 7

Опыт 3 200

Шовад, солдат.

Нейтральное крупное гуманоидное чудовище.

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +14.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 105

ЭКБ: 20; **ККБ:** 21.

Стойкость +9; **Реакция** +7; **Воля** +8.

Защитные способности: свирепость; **Устойчивость:** холод 5.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: керамический длинный меч +17 (2d8 + 12 *Р*).

Мультиатака: 2 керамических длинных меча +12 (2d8 + 12 *Р*), 2 крушащих удара +12 (1d6 + 12 *Д*).

Дистанционная: шовадская длинная винтовка +14 (2d10 + 8 *Ко*).

Атакующие способности: атака с разгона, боевой стиль (штурмовик).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +2; **Вын:** +4; **Инт:** +0; **Мдр:** +0; **Хар:** +2.

Навыки: Выживание +14, Запугивание +19, Скрытность +14.

Языки: акитонский, шовадский.

Снаряжение: улучшенная боевая портупея (аналог т-костюма II), 2 керамических длинных меча, шовадская длинная винтовка (аналог улучшенной винтовки «Ширренский глаз») с 50 патронами для длинноствольного оружия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные пустыни или горы (Акитон).

Численность: одиночка, клан (1 и 20+ шовадов) или сход (2–8).

«Шовад-не», или просто шовады, — четверорукие гиганты с Акитона, уже тысячелетия ведущие кочевой образ жизни. Шовады весьма самодостаточны и способны сами изготавливать оружие. Они всегда старались избегать больших городов и представителей меньших рас, делая исключения только ради торговли, поэтому, когда на Акитоне случился экономический кризис, шовады особенно не пострадали и впоследствии стали предлагать услуги проводников, охотников и наёмников, чаще всего в обмен на более совершенное оружие и броню. На сегодняшний день шовады крайне востребованы из-за боевых умений, непревзойдённого

ШОВАД
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

знания пустошей Акитона и нерушимой верности кодексу чести. Воины могут действовать как в одиночку, так и в составе традиционных кланов или в современных отрядах наёмников, объединяющих древние традиции с требованиями современного мира. Шовады стали чаще встречаться в новых мегаполисах Акитона, но в большинстве своём всё же предпочитают жить среди холмов и каньонов планеты.

Шовады носят доспехи и традиционные верёвочные или кожаные портупеи, практически не снимая. Жизнь среди шовад-не сурова, молодые шовады начинают обучаться боевым искусствам ещё до достижения подросткового возраста. К 20 годам шовад считается взрослым, способным защищать и себя, и свой клан даже от самых опытных воинов. Рост шовадского воина достигает 12 футов, вес — 500 фунтов, а живут они до 90–120 лет, если не погибнут в сражениях.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +4 Сил, –2 Инт
ПЗ: 6

Размер и тип: шовады — гуманоидные чудовища крупного размера, занимаемое ими пространство и зона досягаемости равны 10 футам.

Ночное зрение: шовады видят в темноте на расстоянии до 60 футов.

Быстрый: базовая скорость шовадов — 40 футов.

Морозостойкий: шовады получают устойчивость к холоду 5, которая суммируется с устойчивостью к холоду от одного другого источника.

Четырёхрукий: у шовадов четыре руки, каждой из которых они могут что-то держать или использовать. Несмотря на то, что многорукость позволяет иметь наготове больше предметов, количество совершаемых атак не увеличивается.

Шовадская свирепость: раз в день, если ПЗ шовада опустились до 0, но шовад не умер, он может продолжить сражаться ещё один раунд. Его ПЗ опускаются до 0, он оказывается при смерти (следуя обычным правилам), но может действовать как обычно до конца своего следующего хода, после чего немедленно теряет сознание. Если до этого шовад получит дополнительный урон, то перестаёт совершать действия и также теряет сознание.

Большинство кланов добывают припасы и пропитание охотой, собирательством и в ходе нападений на соседние кланы и конвои корпораций. Шовады верят, что открытая агрессия — не порок, а неотъемлемая часть жизни и что каждый должен быть сильным и уметь за себя постоять. Однако на первом месте у них стоит честь, и нарушение клятвы или закона клана влечёт за собой участь хуже смерти. Законы горожан, напротив, не значат для них ничего, если, конечно, не было дано обещание им подчиняться.

Шовады крайне редко строят постоянные поселения. Клан вполне может пройти по пустыням не одну тысячу миль и делить территорию с другими кланами или видами, при этом почти не конфликтуя.

Большинство кланов остаётся на Акитоне, но для опытного бойца всюду найдётся работа по найму, поэтому некоторые шовадские кланы, менее привязанные к традициям, теперь путешествуют на звездолётах. Их часто нанимают различные корпорации и объединения, например общество Звёздных искателей.

Некоторые шовады неожиданно обнаруживают в себе неутолимую страсть к путешествиям и, отправившись работать на другую планету, редко возвращаются на Акитон.

ШТАР

ШТАР
КО 12
ОПЫТ 19 200

ШТАР **КО 12**

Опыт 19 200

Нейтральная огромная конструкция (технологический).

Иниц.: +8; **Восприятие:** комплект сенсоров, ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +27.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 200

ЭКБ: 26; **ККБ:** 28.

Стойкость +12; **Реакция** +12; **Воля** +9.

Защитные способности: быстрое исцеление 5, твёрдость 15; **Невосприимчивость:** невосприимчивости конструкций.

АТАКА

Скорость: 60 футов.

Дистанционная: средний пулемёт +26 (3d10 + 12 *Ко*) или огнемёт класса «Адская гончая» +26 (4d6 + 12 *О*; крит.: поджигание 4d6).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +8; **Вын:** —; **Инт:** –2; **Мдр:** +4; **Хар:** +2.

Навыки: Скрытность +22.

Языки: всеобщий.

Прочие способности: МОДУЛЬ, неживой.

Снаряжение: огнемёт класса «Адская гончая» с 2 топливными баками повышенной ёмкости, средний пулемёт с 420 патронами для тяжёлого оружия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или отряд (1 ШТАР и 10–12 солдат).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Комплект сенсоров (Экс): в качестве действия полного хода ШТАР может на 1 минуту получить одно из следующих преимуществ: слепозрение (вибрация), слепозрение (жизнь), сквозное чутьё (зрение) или бонус +10 (усиление) к проверкам Внимания. Полученное преимущество можно изменить в качестве действия полного хода. По решению ведущего список преимуществ может быть дополнен другими вариантами, например слепозрение (мысли) или слепозрение (эмоции).

МОДУЛЬ (Экс): при создании на ШТАР устанавливают один из перечисленных ниже вариантов модифицированного оснащения для улучшения (МОДУЛЬ). Они предназначены для выполнения определённых задач. Приведённый список неполон, ведущий вполне может создать собственный МОДУЛЬ.

Автозаряжание: при использовании среднего пулемёта для полной атаки ШТАР может совершить три атаки вместо двух. Эти атаки получают штраф –5 (вместо обычного –4).

Вспомогательное вооружение: ШТАР оснащён большим количеством пистолетов или иного короткоствольного оружия. В качестве действия полного хода ШТАР может автоматически совершить успешное действие отвлекающего огня против всех противников в пределах 60 футов от него.

Камуфлированная броня: ШТАР получает бонус +20 (усиление) к проверкам Скрытности.

Таран: ШТАР получает атаку крушащим ударом с модификатором +23, наносящую 6d4 + 17 дробящего урона. Если ШТАР успешно попадает крушащим ударом при атаке с разбега, цель отбрасывается назад на 30 футов. Если что-то мешает цели переместиться на полное расстояние, она дополнительно получает по 1d6 дробящего урона за каждые 10 футов, которые не смогла преодолеть.

Улучшенная манёвренность: ШТАР получает скорость полёта 60 футов (Экс, безупречная манёвренность) и черту Удар на проходе.

ШТАР
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

ШТАР поистине является чудом современной военной техники и достижением в области искусственного интеллекта — бездушной боевой машиной, запрограммированной на непрерывное выполнение поставленных задач. ШТАР расшифровывается как «штурмовой тяжёлый автономный робот», что отражает способность конструкции действовать в бою самостоятельно и принимать простые решения. Изначально ШТАРами называли лишь машины определённой модели, которая непродолжительное время выпускалась на станции «Авессалом» компанией «Айронфайр индастриз», но название быстро прижилось и в настоящее время применяется для всех боевых роботов схожего дизайна, многие корпорации также используют его в рекламе собственных разработок. Внешний вид ШТАРов нарочито грозный: обычно это увешанные оружием и испещрённые антеннами тяжелобронированные танки, парящие на гравигусеницах. ШТАРы оснащены полным комплектом сенсоров, способных улавливать тепло, вибрацию, а порой и многое другое, но недостаток вычислительной мощности обычно не позволяет задействовать все сенсоры одновременно.

ШТАРы сложны в производстве и оттого достаточно дороги, поэтому у наёмников и в небольших планетарных вооружённых силах они встречаются относительно редко. Лишь богатейшие из миров (либо коллекционеры, озабоченные сохранностью своих накоплений) могут позволить себе приобрести и содержать хотя бы один-единственный ШТАР.

К несчастью, в базовом программировании ШТАРов не уделено должного внимания независимому мышлению и прочим тонкостям, поэтому многие машины можно легко обмануть, если установить, как заданы граничные условия поставленных им задач, и действовать так, чтобы их обойти. Из-за этого в последние несколько десятилетий ШТАРы стали менее популярны, но корпорации, вложившиеся в их создание, постоянно работают над устранением подобных недостатков.

Перед программированием на ШТАР устанавливается МОДУЛЬ (модифицированное оснащение для улучшения) — особое снаряжение, предназначенное для выбранной задачи. Разведывательный ШТАР может быть оснащён улучшенными сенсорами или маскировочными приспособлениями, а для боя с превосходящими силами противника ШТАР может получить более тяжёлое вооружение. Проницательный наблюдатель вполне может догадаться о поставленной перед роботом задаче, исходя из того, какой на него установлен МОДУЛЬ.

ШТАРы делают крайне долговечными, поэтому его боевая задача часто со временем успевает утратить актуальность. Например, запрограммированный на охрану определённого места ШТАР будет защищать его даже после смерти своих хозяев. Такие конструкции представляют собой достаточно печальное зрелище, но оно не идёт ни в какое сравнение со ШТАРами, чьи задачи со временем стали невыполнимыми или противоречивыми. В программном коде такого ШТАРа появляются мелкие ошибки, после чего в ряде случаев его поведение становится странным, а в глазах живого существа и вовсе безумным. Если технику удастся выяснить изначальное предназначение робота, он может поговорить с ним и убедить его в некорректности или нелогичности задачи, но ШТАРы чаще всего изначально запрограммированы на конфликт и договориться с ними непросто. В случае если ШТАРу удастся разобраться с возникшими ошибками, он, скорее всего, отключится полностью, превратившись в безжизненную груду металла.

ЭЛЕКТРОФАГ

ЭЛЕКТРОФАГ
КО 2
ОПЫТ 600

ЭЛЕКТРОФАГ **КО 2**

Опыт 600

Нейтральный небольшой волшебный зверь.

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +12.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 23; **ПР:** 3

ЭКБ: 14; **ККБ:** 14.

Стойкость +3; **Реакция** +7; **Воля** +1.

Невосприимчивость: электричество.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 30 футов (Экс, средняя манёвренность).

В ближнем бою: удар хвостом +9 (1d4 + 3 Д; крит.: кража электричества).

Атакующие способности: электрический разряд (1d6 + 2 З и ошеломление, испытание Реакции со СЛ 13 уменьшает урон вдвое).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +4; **Вын:** +1; **Инт:** –4; **Мдр:** +2; **Хар:** –1.

Навыки: Акробатика +7, Атлетика +7, Выживание +12, Скрытность +12.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара, гнездо (3–12) или колония (13+).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кража электричества (Экс): когда электрофаг наносит критический удар живому существу, конструкции с подтипом «технологический» или технологическому элементу снаряжения, он крадёт часть электрической энергии цели, восстанавливая 1 ПР (вплоть до максимума в 3 ПР).

Электрический разряд (Экс): в качестве основного действия электрофаг может потратить 1 ПР, чтобы совершить мощную атаку, высвободив часть запасённого электричества. Все существа в пределах 10 футов от электрофага получают 1d6 + 2 урона электричеством и становятся ошеломленными на 1 раунд. Цель может пройти испытание Реакции со СЛ 13, чтобы уменьшить получаемый урон вдвое и отменить эффект ошеломления.

Электрофаги, обитатели дикой планеты Верлорр, чуть было не вымерли, когда усилившаяся вулканическая активность привела к высыханию болот, где они обитали, и вымиранию трёхголовых электрических угрей, которыми они питались. Жизнь электрофагов изменилась в лучшую сторону 20 лет назад, когда на Верлорр прибыли исследователи из миров Соглашения. В огромных металлических звездолётах не было недостатка в электричестве, излюбленной пище электрофагов, поэтому несколько особей проникли на космические корабли. С тех пор эти существа, которых покорители космоса прозвали «кабелегрызами», быстро размножились, создав множество колоний повсюду, от станции «Авессалом» до дальних границ Простора.

Электрофаг не переваривает органические вещества, а питается электрическим током, который добывает из механических устройств и живых существ. Ксенобиологи установили, что внутренняя анатомия электрофага отличается от обычной для животного — у него нет ни желудка, ни кишечника, ни даже печени. Каждая клетка существа — миниатюрная батарея, питающая электрическими импульсами мышцы и мозг. Таким образом, электрофаг представляет собой одну большую нервную систему. Эти существа быстро приспособились к обитанию на звездолётах и космических станциях, где электричества в избытке.

У электрофага змееподобное тело, покрытое сверкающей чешуёй, и пара кожистых крыльев. Средняя особь достигает 3 футов в длину и весит 25 фунтов. У электрофага три ярко-синих визуальных сенсора: два по бокам головы и один на переносице. Широкую пасть заполняют острые зубы, но нужны они в основном не для боя, а для того чтобы прогрызать толстую изоляцию проводов. Для охоты же электрофаг использует шипастый хвост.

Одинокий электрофаг не представляет серьёзной угрозы для космических станций и кораблей, но две и более особи начинают размножаться с пугающей быстротой и могут

ПЕРЧАТКА-ЭЛЕКТРОФАГ (ОДНОРУЧНОЕ ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ)

ПРОЧЕЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Перчатка-электрофаг «Искра»	2	750	1d6 *Ко & Э*	Перезарядка 2	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Перчатка-электрофаг «Сполох»	7	6 250	2d6 *Ко & Э*	Перезарядка 2	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Перчатка-электрофаг «Гроза»	13	49 000	6d6 *Ко & Э*	Перезарядка 4	Л	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2)
Перчатка-электрофаг «Буря»	18	375 000	12d6 *Ко & Э*	Перезарядка 4	Л	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2)

быстро свести на нет работу даже самой опытной и оснащённой инженерной команды. Первые признаки присутствия электрофагов — скачки напряжения в удалённых частях звездолёта или на палубах, где ведутся ремонтные или строительные работы, но подобные колебания могут возникнуть от чего угодно, от космических лучей или плохого соединения до перераспределения энергии между различными системами. Следующим признаком обычно служит погрызенная электропроводка или оторванный разъём, но к этому моменту под полом, в стенах и шахтах звездолёта уже копошатся десятки этих существ.

В новой среде обитания плодовитость электрофагов просто поразительна: их популяция удваивается каждые 1d6 + 5 недель (если изначально особей было как минимум две). Если ничего не предпринять, то несколько электрофагов на космической станции или звездолёте размножатся настолько, что экипаж не сможет с ними совладать. Именно поэтому космические пираты и диверсанты иногда выпускают парочку электрофагов, чтобы вывести звездолёты противника из строя, отвлечь их внимание от других угроз и задач или существенно снизить экономическую ценность коммерческих операций или стоимость звездолётов при перепродаже. Впрочем, подобные диверсии достаточно опасны и непредсказуемы, ведь электрофаги с той же лёгкостью могут вывести из строя и звездолёты злоумышленников.

Помимо непосредственного урона, который электрофаги наносят корабельным сетям, они могут причинить серьёзный ущерб системам звездолёта, если чувствуют угрозу. Испуганный или загнанный в угол электрофаг разряжает запасённую энергию и зачастую наносит компьютерным системам и органике урон, на который в обычном состоянии ему потребовалось бы вдвое больше времени. К счастью, для совершения подобной атаки электрофагу требуется достаточно долго копить электричество.

В конструкции крупных звездолётов обычно предусмотрено достаточно резервных систем, поэтому электрофагам требуется гораздо больше времени для отключения ключевых систем корабля, но достаточно большая колония этих существ при благоприятных обстоятельствах может нанести огромный урон в крайне короткие сроки. Даже один электрофаг может в конечном итоге вывести звездолёт из строя. В таблице приведены размеры корабля и промежуток времени, по истечении которого одна из корабельных систем (определяемая случайным образом) получает критические повреждения (*«Основная книга правил»*, стр. 320). Чем больше на звездолёте электрофагов, тем быстрее они выводят его оснащение из строя, но для получения критических повреждений таким образом требуется не менее 1 дня.

РАЗМЕР ЗВЕЗДОЛЁТА	ВРЕМЯ
Маленький	1d6 дней – 1 день за каждых 2 электрофага
Небольшой	2d6 дней – 1 день за каждых 3 электрофага
Средний	2d10 дней – 1 день за каждых 6 электрофагов
Крупный	4d8 дней – 1 день за каждых 12 электрофагов
Огромный	6d10 дней – 1 день за каждых 30 электрофагов
Гигантский	3d12 недель – 1 неделя за каждых 50 электрофагов
Колоссальный	4d6 месяцев – 1 месяц за каждых 100 электрофагов

ПЕРЧАТКА-ЭЛЕКТРОФАГ

Умелым оружейникам удалось воссоздать способность электрофагов к поглощению и проведению электричества, разработав перчатки, в которых используется сочетание шипов электрофага, проводников и миниатюрных аккумуляторов, позволяющее наносить электрический урон и при критическом ударе вытягивать электричество из живых существ и роботов.

Перезарядка: при нанесении критического удара по живому существу или конструкции с подтипом «технологический» перчатка-электрофаг восстанавливает указанное в таблице количество зарядов (вплоть до максимальной ёмкости).

ЭЛЕМЕНТАЛЬ

МАЛЕНЬКИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ КО ⅓ ОПЫТ 135
НЕБОЛЬШОЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ КО 1 ОПЫТ 400
СРЕДНИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ КО 3 ОПЫТ 800
КРУПНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ КО 5 ОПЫТ 1600
ОГРОМНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ КО 7 ОПЫТ 3200
ВЫСШИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ КО 9 ОПЫТ 6400
ДРЕВНИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ КО 11 ОПЫТ 12800

МАЛЕНЬКИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ КО ⅓

Опыт 135

Нейтральное маленькое потустороннее существо (экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +3.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 6

ЭКБ: 11; **ККБ:** 12.

Стойкость +3; **Реакция** +1; **Воля** +0.

Невосприимчивость: невосприимчивости элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +5 (1d6 + 3 Д).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +3; **Лвк:** +1; **Вын:** +0; **Инт:** –3; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +3, Атлетика +3.

НЕБОЛЬШОЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ КО 1

Опыт 400

Нейтральное небольшое потустороннее существо (экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +5.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 20

ЭКБ: 12; **ККБ:** 13.

Стойкость +5; **Реакция** +3; **Воля** +1.

Невосприимчивость: невосприимчивости элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +9 (1d6 + 5 Д).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; **Лвк:** +2; **Вын:** +1; **Инт:** –3; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +5, Атлетика +5.

СРЕДНИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ КО 3

Опыт 800

Нейтральное среднее потустороннее существо (экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +8.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 40

ЭКБ: 14; **ККБ:** 16.

Стойкость +7; **Реакция** +5; **Воля** +2.

Невосприимчивость: невосприимчивости элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +12 (1d6 + 7 Д).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; **Лвк:** +2; **Вын:** +1; **Инт:** –3; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +8, Атлетика +8.

КРУПНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ КО 5

Опыт 1 600

Нейтральное крупное потустороннее существо (экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +11.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 70

ЭКБ: 17; **ККБ:** 19.

Стойкость +9; **Реакция** +7; **Воля** +4.

СУ: 5/—; **Невосприимчивость:** невосприимчивости элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +15 (1d6 + 10 Д).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +3; **Вын:** +2; **Инт:** –3; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +11, Атлетика +11.

ОГРОМНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ КО 7

Опыт 3 200

Нейтральное огромное потустороннее существо (экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +14.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 105

ЭКБ: 19; **ККБ:** 21.

Стойкость +11; **Реакция** +9; **Воля** +6.

СУ: 5/—; **Невосприимчивость:** невосприимчивости элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +18 (2d6 + 12 Д).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +4; **Вын:** +2; **Инт:** –3; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +14, Атлетика +14.

ВЫСШИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ КО 9

Опыт 6 400

Нейтральное огромное потустороннее существо (экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +17.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 145

ЭКБ: 22; **ККБ:** 24.

Стойкость +13; **Реакция** +11; **Воля** +8.

СУ: 10/—; **Невосприимчивость:** невосприимчивости элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +22 (2d10 + 15 Д).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +6; **Лвк:** +4; **Вын:** +3; **Инт:** –3; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +17, Атлетика +17.

ДРЕВНИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ КО 11

Опыт 12 800

Нейтральное огромное потустороннее существо (экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +20.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 180

ЭКБ: 24; **ККБ:** 26.

Стойкость +15; **Реакция** +13; **Воля** +10.

СУ: 10/—; **Невосприимчивость:** невосприимчивости элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +24 (4d6 + 19 Д).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +8; **Лвк:** +5; **Вын:** +3; **Инт:** –3; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +20, Атлетика +20.

Элементалями называют существ, которые обитают на одном из четырёх Стихийных планов и являются олицетворением сущности соответствующей стихии. Они обычно держатся либо в одиночку, либо группами по 2–8 существ. Блок параметров элементаля можно создать, выбрав один из приведённых выше и добавив к нему один из четырёх следующих шаблонов.

ШАБЛОНЫ ЭЛЕМЕНТАЛЕЙ

Ниже описаны четыре типа элементалей.

Требуемый тип существа: потустороннее существо.

Требуемый подтип: элементаль.

Шаблон элементаля воды

Эти элементали, обитающие на плане Воды, могут состоять как из пресной, так и из солёной воды.

Особенности: водяной подтип, плавание 90 футов; **Способности:** водоворот, повелитель воды (см. ниже), тушение (см. ниже); **Языки:** акван.

Тушение (Экс): прикосновение элементаля гасит немагическое пламя крупного или меньшего размера. Существо может рассеять прикосновением и магический огонь, аналогично заклинанию *рассеивание магии* (УЗ равен КО элементаля).

Повелитель воды (Экс): находящиеся в воде существа, атакующие элементаля воды, получают штраф –1 к проверкам атаки и урона.

Шаблон элементаля воздуха

Это создания из живого ветра, обитающие на плане Воздуха.

Особенности: воздушный подтип, полёт 100 футов (Св, безупречная манёвренность); **Способности:** вихрь (см. стр. 151), повелитель воздуха (см. ниже); **Черты:** Удар на проходе; **Языки:** ауран.

Повелитель воздуха (Экс): находящиеся в воздухе существа, атакующие элементаля воздуха, получают штраф –1 к проверкам атаки и урона.

Шаблон элементаля земли

Элементали земли — неповоротливые и упрямые существа, населяющие план Земли.

Особенности: земляной подтип, слепое чутьё (вибрация) 60 футов, рытьё 20 футов; **Способности:** скольжение сквозь твердь, повелитель земли (см. ниже); **Языки:** терран.

Повелитель земли (Экс): элементаль земли получает бонус +1 к проверкам атаки и урона, если и он, и его цель касаются твёрдой поверхности планеты или астероида. Если противник находится в воздухе или воде, элементаль получает штраф –2 к проверкам атаки и урона. Указанные модификаторы применяются и при боевом манёвре тарана, вне зависимости от того, проводит ли его элементаль или является его целью.

Шаблон элементаля огня

Элементали огня — быстрые и нетерпеливые существа, состоящие из языков пламени плана Огня.

Особенности: огненный подтип, бонус +4 к проверкам инициативы, скорость увеличивается на 30 футов, невосприимчивость к огню и уязвимость к холоду; **Способности:** пламенные удары (см. ниже); **Черты:** Подвижность; **Языки:** игнан.

Пламенные удары (Экс): урон крушащих ударов элементаля огня наполовину дробящий, наполовину урон огнём. Кроме этого, при критическом ударе атаки элементаля огня поджигают цель, нанося указанный в таблице урон от горения (величина урона зависит от КО элементаля).

КО	УРОН
1–5	1d4
6–10	2d4
11–15	3d4
16+	4d4

ЭЛЛИКОТ

ЭЛЛИКОТ
КО 9
ОПЫТ 6 400

ЭЛЛИКОТ **КО 9**

Опыт 6 400

Нейтральный гигантский волшебный зверь.

Иниц.: +0; **Восприятие:** слепое чутьё (жизнь) 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +22.

Аура: радиация (30 футов, СЛ 17).

ЗАЩИТА **ПЗ:** 145

ЭКБ: 22; **ККБ:** 24.

Стойкость +13; **Реакция** +13; **Воля** +8.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: рога +22 (2d10 + 15 *Ко*) или вытягивание души +22 (см. ниже).

Занимаемое пространство: 20 футов; **Зона досягаемости:** 20 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +6; **Лвк:** +0; **Вын:** +4; **Инт:** –3; **Мдр:** +3; **Хар:** +2.

Навыки: Атлетика +17, Выживание +17, Запугивание +17.

Языки: эоксийский (не может говорить ни на одном языке).

Прочие способности: недышащий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые равнины или пустыни (Эокс).

Численность: одиночка, пара или стадо (3–6).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Аура радиации (Экс): из-за условий окружающей среды элликоты вынужденно поглощают огромное количество радиации и приспособились запасать и перенаправлять её без вреда для себя. Элликот излучает радиацию среднего уровня на 15 футов и низкого уровня ещё на 15 футов.

Вытягивание души (Св): в качестве основного действия элликот может ударить хоботами одно живое существо или нежить в зоне досягаемости, совершая атаку против ККБ цели. При попадании она получает 3d6 + 9 дробящего урона и становится ошеломлена на 1 раунд; цель может пройти испытание Стойкости со СЛ 16, чтобы уменьшить урон вдвое и отменить состояние ошеломления. Элликот восстанавливает ПЗ в количестве, равном урону, который нанесён ПЗ цели (вплоть до максимума).

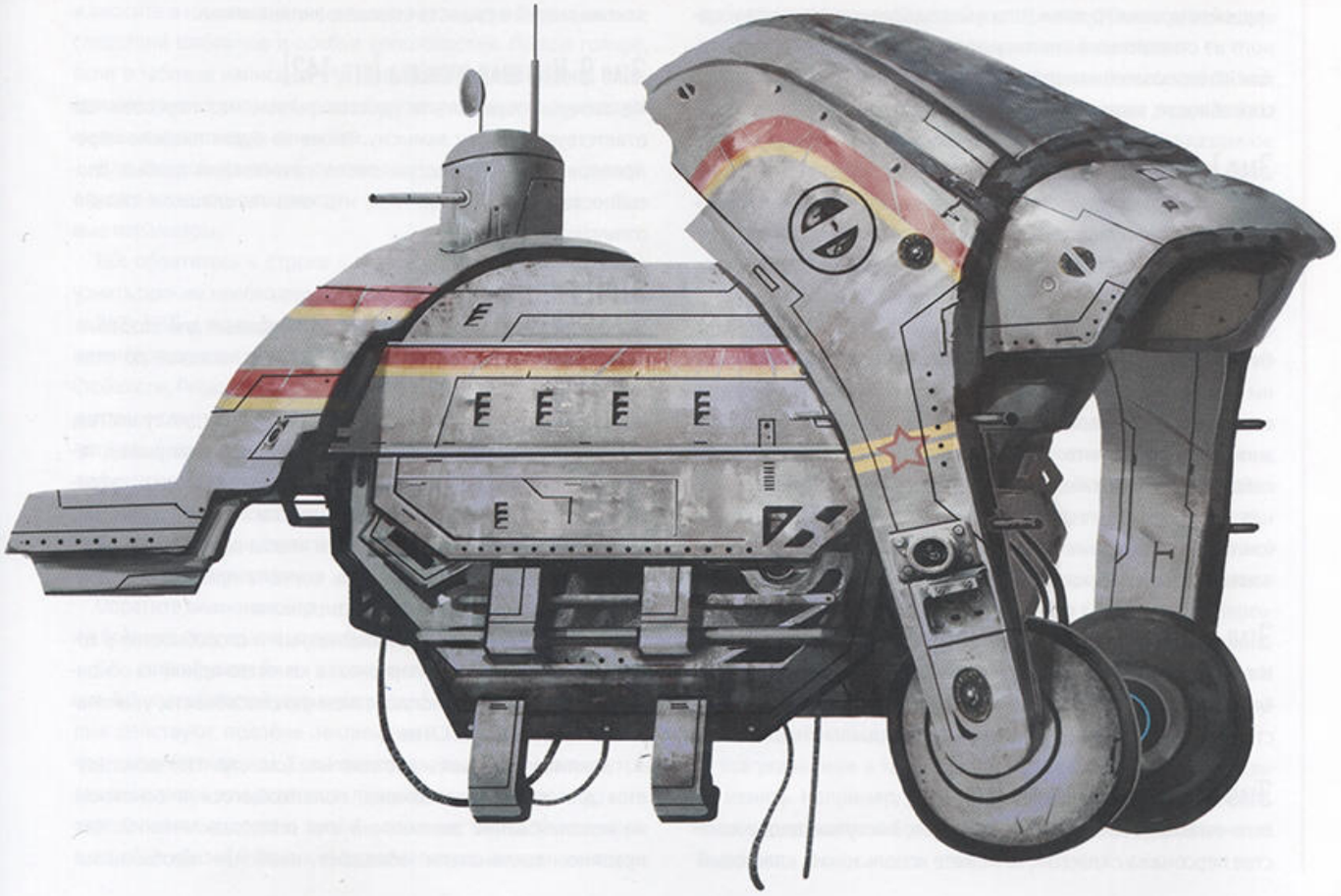
Элликот вырастает до 50 футов в высоту, весит свыше 60 000 фунтов и внешне похож на странного слона с двумя хоботами, стоящего на невероятно тонких ногах-ходулях. Огромное тело элликота покрыто рогами и наростами, а кожа усыпана волдырями и трещинами и постоянно кажется ободранной и обожжённой. Виной всему радиация, которую существо накапливает и хранит внутри тела. Часть радиации — космическое излучение, заливающее лишённый атмосферы Эокс, но основной её источник — пустоши планеты. Элликотов по какой-то причине привлекают радиоактивные области, сохранившие следы катаклизма, который опустошил Эокс много лет назад.

Летописи костяных старейшин указывают на то, что элликоты существовали задолго до ядерного апокалипсиса, постигшего Эокс, и некогда были травоядными, а длинные ноги и гибкие хоботы позволяли им добираться до сочных плодов, растущих на верхушках высоких колючих деревьев джикобалан. Судя по всему, во время катастрофы часть стад элликотов мутировала под действием магии. Современные элликоты больше не питаются растительной пищей и даже не дышат, как обычные животные. Они добывают пропитание, вытягивая жизненную энергию прямиком из других существ, и используют её для продления собственного мучительного существования. Элликоты прекрасно усваивают и энергию некромантии, оживляющую мертвецов, и энергию душ живых существ, поэтому большую часть их рациона составляют привидения, зомби и прочая нежить, то и дело возникающая в пустошах Эокса. Периодически элликоты, доведённые до бешенства или отчаяния, целыми стадами прорываются через стены, защищающие эоксийские поселения, и в безумном исступлении вытягивают энергию из всех на своём пути, пока не будут перебиты местными вооружёнными силами. Костяные старейшины стараются следить за популяциями элликотов и выпроваживать наиболее агрессивные стада в отдалённые пустоши, но большая часть властителей считает полезным держать небольшое количество поблизости, чтобы граждане не забывали, что даже нежити нужно сильное правительство, способное защитить.

Некоторые костяные старейшины не видят в диких эллико-тах особого смысла и приручают этих существ для боя, сохраняя древние традиции, появившиеся ещё до Разрыва. Среди рогов на широкой спине элликота сооружается бронированный паланкин, из которого невосприимчивые к радиации живые мертвецы обстреливают врагов, направляя боевых зверей при помощи прямой нейротехнологической связи или магии. Боевые элликоты дороги в содержании и лишены некоторых преимуществ современной техники, но благодаря способности поглощать жизненные силы подрывают боевой дух противника, а их тонкие ноги способны выдерживать существенную нагрузку, что позволяет использовать мощную броню или закреплять на рогах тяжёлое вооружение.

Элликоты — млекопитающие и живородящие существа. Обычно на свет появляется один детёныш, который через несколько лет достигает зрелости и в благоприятных условиях может жить сотни лет. В стаде элликотов нет определённого вожака, оно следует за той взрослой особью, которая движется наиболее уверенно и целенаправленно, поэтому при наступлении угрозы стадо ведёт себя непредсказуемо и хаотично. Трупы элликотов встречаются крайне редко: когда организм элликота стареет и начинает сдавать, он инстинктивно отделяется от стада и направляется к самому радиоактивному месту в округе — обычно в сердце радиоактивной пустоши, где ложится на землю и громко поёт прощальную песнь до последнего издыхания. После смерти в клетках тела элликота происходят некие процессы, связанные, вероятно, с накопленной в них радиацией, и в результате труп за несколько часов полностью превращается в лужицу радиоактивной жижи.

Мирная миграция элликотов периодически нарушается внезапными приступами неконтролируемого бешенства. Из-за этого их считают неразумными, но они куда умнее, чем кажутся. Эти существа не умеют разговаривать, но обладают базовым пониманием языка, если постоянно слышат его. Натуралисты и дрессировщики, которые провели с элликотами достаточно времени, убеждены, что их внутренний мир гораздо богаче, чем у обычных животных. Попытки расшифровать их тоскливые завывания, распространяющиеся через почву и ядовитые остатки атмосферы планеты, пока ни к чему не привели, однако элликоты, которых обучали эоксийскому языку и попросили указывать на слова и пиктограммы хоботами, привели учёных к потрясающему открытию. Хотя элликоты недостаточно умны, чтобы передавать историю устно, они каким-то образом сохраняют коллективные воспоминания о гибели планеты и предшествующей этому истории. Элликотов глубоко печалит текущее положение вещей, они с тоской вспоминают былые времена зелёных полей и высоких деревьев — времена, которые ни один ныне живущий элликот не застал. Каким образом воспоминания передаются от поколения к поколению, неизвестно даже самим элликотам, которые в ответ на вопрос лишь снова и снова указывают на слово «ожидание».



ПРИЛОЖЕНИЕ 1

СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Персонажи ведущего и чудовища в ролевой игре Starfinder создаются по особым правилам, отличающимся от тех, что используются для создания персонажей игроков. Мы максимально упростили и ускорили процесс создания персонажей ведущего, поскольку ведущему даже для одной только сцены может потребоваться создать несколько уникальных персонажей, в то время как игроку обычно достаточно одного персонажа, которым он будет играть на протяжении всего приключения или кампании. В этом разделе описаны этапы создания хорошо сбалансированного персонажа ведущего. Обратите внимание, что если не указано иное, то все особенности, способности и тому подобное перечислены в приложении 4, а все заклинания можно найти в главе 10 «*Основной книги правил*».

ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ

Создание персонажа ведущего включает в себя девять этапов, большая часть которых не требует особых затрат времени. Ниже кратко рассказывается о них, а подробнее о каждом этапе можно прочесть в посвящённом ему разделе на указанной в скобках странице.

Перед началом: концепция персонажа

При создании нового персонажа в первую очередь необходимо обдумать его общую концепцию и роль, а также выбрать его КО. Обратитесь к таблице 11–1 (стр. 390 «*Основной книги правил*»), чтобы определить КО персонажа в зависимости от среднего уровня группы. Если вы создаёте новый вариант одного из описанных в книге существ (например, с более высоким КО или классовым шаблоном), вы можете дать ему особые способности, похожие на способности исходного существа.

Этап 1: Роль (см. ниже)

Для начала решите, кем будет ваш персонаж: воителем, специалистом или заклинателем, и используйте соответствующие таблицы роли, чтобы определить его начальные параметры.

Этап 2: Шаблон типа (стр. 132)

Первый шаблон (набор необходимых изменений, который вы примените к персонажу ведущего) содержит параметры, определяющие базовый тип существа, например гуманоид, животное или нежить. Шаблоны дают персонажу новые способности и могут изменять указанные в таблице роли значения. Если вы решите добавить персонажу классовый шаблон (см. этап 4), некоторые из вносимых им изменений могут быть замещены изменениями от шаблона типа.

Этап 3: Шаблон подтипа (стр. 133)

На этом этапе персонаж получает подтипы, если они есть. Большая часть подтипов не даёт дополнительных способностей и нужна для применения иных правил.

Этап 4: Классовый шаблон (стр. 136)

Если вы создаёте персонажа ведущего, выступающего в качестве персонажа с классом, то можете использовать классовый шаблон. Он даст существу способности, основанные на выбранном классе, но они будут определяться не уровнем в классе, а КО существа. Некоторые изменения, вносимые классовым шаблоном, могут заменить изменения от шаблона типа (см. этап 2).

Этап 5: Базовый шаблон (стр. 140)

На этом этапе вы можете по желанию добавить базовый шаблон вашему существу.

Этап 6: Особые способности (стр. 141)

На этом этапе персонаж ведущего получает указанное в таблице роли количество подходящих особых способностей. Некоторые применяются в бою, другие же могут менять базовые параметры существа. Определённые способности персонаж может и вовсе получить бесплатно.

Этап 7: Навыки (стр. 141)

Роль персонажа (и, возможно, шаблоны или особые способности) определяет бонусы к навыкам, которыми он владеет отлично или хорошо. На этом этапе вы выбираете навыки и рассчитываете бонус для каждого.

Этап 8: Заклинания (стр. 142)

Если персонаж способен творить заклинания, их необходимо выбрать на этом этапе — обычно это требуется только для заклинателей и существ с псевдозаклинаниями.

Этап 9: Итоговая проверка (стр. 142)

На завершающем этапе удостоверьтесь, что персонаж соответствует вашему замыслу. Также не будет лишним перепроверить его параметры после применения особых способностей, чтобы убедиться, что они не слишком сильно отличаются от базовых.

ЭТАП 1: РОЛЬ

В этом разделе вы найдёте все необходимые для создания персонажа ведущего параметры: от КБ и навыков до атак и урона.

Воитель: роль воителя (см. стр. 129) подойдёт для существа, которое в основном будет сражаться в бою, — например, телохранителя или дикого зверя. Такие персонажи представляют весомую угрозу на поле битвы, а их атаки зачастую наносят физический урон, но могут быть и необычными сверхъестественными способностями. Роль воителя применяется для классовых шаблонов солдата и соляриона.

Обратите внимание: СЛ заклинаний и способностей у воителей ниже. Если ваш персонаж в качестве одной из основных атак использует могущественную способность, увеличьте соответствующую СЛ на 2.

Заклинатель: роль заклинателя (см. стр. 130) используется для любого персонажа, полагающегося в основном на использование заклинаний или псевдозаклинаний. Как правило, заклинатели обладают наиболее необычными

способностями. Эта роль применяется для классовых шаблонов мистика и техноманта. Такой персонаж автоматически получает способность творить заклинания. Обратитесь к этапу 8 на стр. 142 за описанием процесса выбора заклинаний. Данная роль предназначена для персонажей, которые в бою большую часть действий тратят на сотворение заклинаний.

Следует помнить, что не все персонажи ведущего, применяющие магию, — заклинатели. Также не все воители предпочитают физические атаки. Если заклинания составляют лишь малую часть способностей персонажа, а не его основу, или если он полагается на сверхъестественные атаки, а не на настоящие заклинания, вы можете подобрать персонажу другую роль и дать ему вспомогательную магию (см. стр. 141) в качестве особой способности. Точно так же и персонаж, использующий в основном сверхъестественные особые способности (например, магическим образом обращающий существ в камень), может лучше проявить себя в роли воителя или специалиста, в зависимости от того, какими другими способностями вы хотите его наделить.

Специалист: роль специалиста (см. стр. 131) подходит для умелых противников, например скрытных разведчиков или небоевых персонажей — торговцев и советников. Роль специалиста применяется для классовых шаблонов механика, оперативника и посланника. Персонажи-специалисты используют широкий спектр навыков, позволяющих им уверенно выполнять специализированные задачи вроде скрытного проникновения и саботажа.

Использование роли

При использовании роли вам не требуется вычислять итоговые параметры персонажа ведущего, как это происходит в случае с героями. Вы просто берёте все числа из таблицы и вносите в них изменения в зависимости от выбранных впоследствии шаблонов и особых способностей. Проще говоря, если в таблице написано, что модификатор испытания Реакции персонажа равен +6, то в нём уже учтены и прочие параметры, и снаряжение существа.

Для каждой из ролей приведены две таблицы: в первой описаны основные параметры персонажа, а во второй — боевые параметры.

КО: обратитесь к строке с нужным КО персонажа, чтобы узнать прочие необходимые значения.

ЭКБ, ККБ и модификаторы испытаний: указанные значения используются для ЭКБ, ККБ и модификаторов испытаний Стойкости, Реакции и Воли. Если вы посчитаете, что модификаторы испытаний стоит поменять местами, то можете сделать это (например, чтобы у вашего воителя был низкий модификатор Реакции и высокий модификатор Воли).

ПЗ: используйте указанное количество ПЗ, внося изменения в случае, если захотите сделать чудовище более слабым или, наоборот, живучим.

Обратите внимание, что у персонажей ведущего нет ПЖ, также большинству из них не требуются ПР (см. врезку на стр. 128).

СЛ способностей и заклинаний: используйте значение СЛ способностей для всех способностей существа, которые действуют подобно заклинаниям (например, губительное дыхание или яд). Если персонаж ведущего пользуется заклинаниями или псевдозаклинаниями, СЛ каждого из них определяется отдельно путём сложения числа, указанного в столбце «баз. СЛ закл.», и значения круга заклинания или псевдозаклинания. Например, для персонажа-специалиста (КО 3) СЛ заклинания 1 круга будет равна 14.

ВСЁ НА ВАШЕ УСМОТРЕНИЕ

При создании персонажа вы можете делать что угодно, чтобы в результате это существо удовлетворяло всем вашим потребностям. Например, роль может предусматривать две особые способности, но вам требуется сразу четыре или достаточно одной. Меняйте их на своё усмотрение! Если вы хотите, чтобы у вашего воителя был высокий КБ, а ПЗ было мало, вы можете увеличить его КБ на 1 и взять ПЗ из таблицы специалиста. Это не делает параметры персонажа неправильными, а всего лишь подгоняет их под вашу задумку. Создание персонажей — процесс прежде всего творческий, описанные этапы не задают жёсткие рамки, а всего лишь помогают следить, чтобы параметры персонажа несильно отклонялись от обычных значений для выбранного КО существа.

Модификаторы характеристик: в блоке параметров персонажа ведущего указаны не значения характеристик, а только их модификаторы. В таблице роли приведены три наибольших модификатора, которые вы можете распределить как пожелаете в соответствии со своей задумкой. Как правило, у воителя хотя бы два из них должны относиться к Силе, Ловкости или Выносливости, а наибольший модификатор для заклинателя — характеристика, от которой зависят его заклинания. За редким исключением модификаторы никак не влияют на прочие параметры, поэтому вы можете задать персонажу любой модификатор Ловкости без опасений, что тот повлияет на КБ. После распределения трёх наибольших модификаторов вы выбираете остальные на своё усмотрение. Обычно они не превышают наименьший из указанных модификаторов.

Особые способности: именно набор особых способностей (см. стр. 141) будет отличать вашего персонажа ведущего от других существ с таким же КО и ролью. Выберите указанное количество особых способностей: это может быть как изменение параметров, так и общее правило для существ или попросту черта. Кроме этого, вы можете создать особую способность самостоятельно (подробнее см. стр. 141).

Некоторые особые способности считаются «бесплатными» (подробнее см. стр. 141) и не учитываются при определении количества способностей, которые должен иметь персонаж выбранного КО.

Навыки: в двух столбцах указан бонус, который персонаж получает для навыков, которыми владеет отлично, и навыков, которыми владеет хорошо (см. стр. 141). Бонусы прочих навыков равны модификаторам связанных с ними характеристик.

После величины бонуса указано число в скобках. Это рекомендованное количество отличных и хороших навыков, которыми обладают существа этого КО. Для большинства персонажей ведущего Внимание является хорошим навыком и не входит в указанные числа. При желании вы можете сделать Внимание отличным навыком и выбрать для персонажа другой хороший навык.

Все указанные в таблицах числа, а особенно навыки, можно менять. Например, вы можете смело добавлять и убирать навыки для воителя ближнего боя — это на него особенно не повлияет.

ЖИВУЧЕСТЬ И РЕШИМОСТЬ

ПЖ: у персонажей ведущего нет ПЖ. Способности, обычно влияющие на ПЖ, вместо этого влияют на ПЗ существа.

ПР: большинству персонажей ведущего ПР не требуются, но если вы решите дать им классовые особенности или особые способности, требующие ПР, то существо получает ПР в количестве, равном 3 + КО / 5.

Модификаторы атаки: во второй таблице указаны высокий и низкий модификаторы атаки существа. Высокий модификатор используется для основных атак существа, низкий — для всех остальных. Используйте одно значение для всех атак в ближнем бою, а другое — для всех дистанционных атак (как правило, в пределах одной категории разница между видами оружия несущественна). Например, если персонаж ведущего — снайпер, используйте высокий модификатор для дистанционных атак, а низкий — для атак в ближнем бою.

Дистанционный урон: если персонаж ведущего пользуется дистанционным оружием, вы можете дать ему оружие с уровнем, равным КО существа. Персонаж ведущего всегда добавляет значение своего КО (0 в случае, если КО меньше 1) к урону аналогично черте Привычное оружие вне зависимости от категории оружия. Гранаты этот дополнительный урон не наносят. Если вы не нашли подходящее оружие требуемого уровня, то можете выбрать предмет с уровнем в пределах от КО – 3 до КО + 1. Бонус от КО компенсирует часть разницы в уроне. Если в результате уровень оружия сильно отличается от требуемого, вы можете повысить или понизить модификатор атаки персонажа или дать ему другое преимущество или недостаток.

Если персонаж обладает уникальной дистанционной атакой, например кислотным плевком, для расчета урона используется значение из столбцов «Энергетический урон» или «Кинетический урон» в зависимости от типа урона оружия. Если вы хотите сделать такую атаку поистине смертоносной, возьмите значение урона из строки для КО + 1. В этом случае будет лучше снизить модификатор атаки или КБ существа либо дать ему иной недостаток.

Урон в ближнем бою: как и в случае с дистанционными атаками, вы выбираете персонажу подходящее оружие и добавляете к наносимому урону его КО и модификатор Силы. Если у существа есть естественное оружие, сверьтесь с таблицей, чтобы узнать наносимый им урон. Если персонаж обладает способностью мультиатака (см. стр. 153) и при полной атаке может атаковать более двух раз, используйте значения урона из нужного столбца. Если при совершении действия полного хода персонаж может атаковать более четырёх раз, лучше не снижать его урон, а дать штраф к проверкам последующих атак.

Так как проверки атак в ближнем бою чаще совершаются против ККБ, отдельного раздела для энергетических атак нет. Вместо этого при совершении в ближнем бою обычной атаки против ЭКБ её урон берётся из столбца «3 атаки». Если персонаж может совершить три атаки энергетическим оружием, их урон берётся из столбца «4 атаки».

Прочие параметры

Нижеперечисленные параметры не указаны в таблицах ролей.

Инициатива: если вы не увеличили модификатор инициативы персонажа ведущего чертой Улучшенная инициатива, шаблоном или просто по своему усмотрению, то он равен модификатору его Ловкости.

Скорость: выберите скорость, наиболее подходящую вашему персонажу. Различные типы перемещения, например лазание или плавание, не считаются в подобных случаях особыми способностями, но если персонажу доступно сразу несколько типов перемещения или он очень быстр, это, скорее всего, стоит учесть в качестве одной особой способности.

Черты: большинство персонажей ведущего не получают черт. Многие бонусы, получаемые от черт, можно просто учесть в блоке параметров существа. Тем не менее вы можете дать существу черту в качестве особой способности (см. стр. 141).

Языки: персонаж ведущего, способный понимать языки, знает язык своей расы и, скорее всего, язык родной планеты (если она есть) и всеобщий. Некоторые особенно умные персонажи могут знать и другие языки на ваше усмотрение.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

ТАБЛИЦА 1: ВОИТЕЛЬ – ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

КО	ЭКБ	ККБ	СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ	ПЗ	СЛ СПОСОБН.	БАЗ. СЛ ЗАКЛ.	МОД. ХАРАКТ.	ОСОБЫЕ СПОСОБН.	ОТЛИЧНЫЕ НАВЫКИ	ХОРОШИЕ НАВЫКИ
⅓	10	12	+1	+1	+0	6	8	8	+3, +1, +0	1	+7 (1)	+3 (2)
½	10	12	+2	+2	+0	13	9	9	+3, +2, +1	1	+9 (1)	+4 (2)
1	11	13	+3	+3	+1	20	10	9	+4, +2, +1	1	+10 (1)	+5 (2)
2	13	15	+4	+4	+1	25	11	10	+4, +2, +1	2	+12 (1)	+7 (2)
3	14	16	+5	+5	+2	40	12	11	+4, +2, +1	2	+13 (1)	+8 (2)
4	16	18	+6	+6	+3	50	13	11	+5, +3, +1	2	+15 (1)	+10 (2)
5	17	19	+7	+7	+4	70	13	11	+5, +3, +2	2	+16 (1)	+11 (2)
6	18	20	+8	+8	+5	90	14	12	+5, +3, +2	2	+18 (1)	+13 (2)
7	19	21	+9	+9	+6	105	15	13	+5, +4, +2	2	+19 (1)	+14 (2)
8	20	22	+10	+10	+7	125	16	13	+6, +4, +2	2	+21 (1)	+16 (2)
9	22	24	+11	+11	+8	145	16	13	+6, +4, +3	2	+22 (1)	+17 (2)
10	23	25	+12	+12	+9	165	17	14	+8, +5, +3	2	+24 (1)	+19 (2)
11	24	26	+13	+13	+10	180	18	14	+8, +5, +3	2	+25 (1)	+20 (2)
12	26	28	+14	+14	+11	200	19	15	+8, +5, +4	3	+27 (1)	+22 (2)
13	27	29	+15	+15	+12	225	19	15	+8, +6, +4	3	+28 (1)	+23 (2)
14	28	30	+16	+16	+12	250	20	15	+8, +6, +4	3	+30 (1)	+25 (2)
15	29	31	+17	+17	+13	275	21	16	+9, +7, +5	3	+31 (1)	+26 (2)
16	30	32	+18	+18	+14	300	22	16	+10, +7, +5	3	+33 (1)	+28 (2)
17	31	33	+19	+19	+15	340	22	16	+11, +8, +5	3	+34 (1)	+29 (2)
18	32	34	+19	+19	+16	375	23	17	+11, +8, +6	4	+36 (1)	+31 (2)
19	33	35	+20	+20	+16	415	24	18	+11, +9, +6	4	+37 (1)	+32 (2)
20	35	37	+21	+21	+17	465	25	19	+12, +9, +6	4	+39 (1)	+34 (2)
21	36	38	+22	+22	+18	500	25	19	+12, +10, +7	4	+40 (1)	+35 (2)
22	38	40	+22	+22	+18	550	26	20	+13, +10, +7	4	+42 (1)	+37 (2)
23	39	41	+23	+23	+19	600	27	21	+13, +11, +7	4	+43 (1)	+38 (2)
24	41	43	+24	+24	+20	650	28	22	+15, +11, +8	4	+45 (1)	+40 (2)
25	42	44	+25	+25	+21	700	28	22	+15, +12, +8	4	+46 (1)	+41 (2)

ТАБЛИЦА 2: ВОИТЕЛЬ – БОЕВЫЕ ПАРАМЕТРЫ

	МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ		ДИСТАНЦИОННЫЙ УРОН		УРОН В БЛИЖНЕМ БОЮ		
КО	ВЫСОКИЙ	НИЗКИЙ	ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ	КИНЕТИЧЕСКИЙ	ОБЫЧНЫЙ	3 АТАКИ	4 АТАКИ
⅓	+4	+1	1d4	1d4	1d6 + Сил	–	–
½	+6	+3	1d4	1d6	1d6 + Сил	–	–
1	+8	+5	1d4 + 1	1d6 + 1	1d6 + 1 + Сил	–	–
2	+10	+7	1d4 + 2	1d6 + 2	1d6 + 2 + Сил	–	–
3	+11	+8	1d4 + 3	1d6 + 3	1d6 + 3 + Сил	–	–
4	+12	+9	1d4 + 4	1d6 + 4	1d6 + 4 + Сил	–	–
5	+14	+11	1d6 + 5	1d8 + 5	1d6 + 5 + Сил	–	–
6	+16	+13	1d10 + 6	2d6 + 6	1d8 + 6 + Сил	1d4 + 6 + Сил	–
7	+17	+14	2d6 + 7	2d8 + 7	2d6 + 7 + Сил	1d8 + 7 + Сил	1d6 + 7 + Сил
8	+19	+16	2d8 + 8	3d6 + 8	3d4 + 8 + Сил	1d10 + 8 + Сил	1d6 + 8 + Сил
9	+21	+18	3d6 + 9	5d4 + 9	2d10 + 9 + Сил	2d6 + 9 + Сил	1d10 + 9 + Сил
10	+22	+19	2d10 + 10	4d6 + 10	2d10 + 10 + Сил	3d4 + 10 + Сил	1d10 + 10 + Сил
11	+23	+20	3d8 + 11	3d10 + 11	4d6 + 11 + Сил	2d8 + 11 + Сил	2d6 + 11 + Сил
12	+25	+22	6d4 + 12	4d8 + 12	6d4 + 12 + Сил	3d6 + 12 + Сил	3d4 + 12 + Сил
13	+26	+23	5d6 + 13	6d6 + 13	3d12 + 13 + Сил	2d12 + 13 + Сил	2d8 + 13 + Сил
14	+27	+24	3d12 + 14	5d10 + 14	8d6 + 14 + Сил	4d8 + 14 + Сил	4d6 + 14 + Сил
15	+28	+25	5d8 + 15	8d6 + 15	8d6 + 15 + Сил	3d12 + 15 + Сил	6d4 + 15 + Сил
16	+30	+27	7d6 + 16	6d10 + 16	6d10 + 16 + Сил	5d8 + 16 + Сил	3d10 + 16 + Сил
17	+31	+28	8d6 + 17	6d12 + 17	6d12 + 17 + Сил	4d12 + 17 + Сил	3d12 + 17 + Сил
18	+32	+29	6d10 + 18	8d10 + 18	13d6 + 18 + Сил	8d6 + 18 + Сил	5d8 + 18 + Сил
19	+33	+30	8d8 + 19	9d10 + 19	15d6 + 19 + Сил	6d10 + 19 + Сил	4d12 + 19 + Сил
20	+34	+31	12d6 + 20	16d6 + 20	11d10 + 20 + Сил	6d12 + 20 + Сил	8d6 + 20 + Сил
21	+35	+32	13d6 + 21	18d6 + 21	12d10 + 21 + Сил	8d10 + 21 + Сил	6d10 + 21 + Сил
22	+36	+33	12d8 + 22	20d6 + 22	21d6 + 22 + Сил	9d10 + 22 + Сил	8d8 + 22 + Сил
23	+37	+34	17d6 + 23	14d10 + 23	24d6 + 23 + Сил	10d10 + 23 + Сил	12d6 + 23 + Сил
24	+39	+36	10d12 + 24	19d8 + 24	14d12 + 24 + Сил	11d10 + 24 + Сил	13d6 + 24 + Сил
25	+40	+37	13d10 + 25	14d12 + 25	18d10 + 25 + Сил	12d10 + 25 + Сил	9d10 + 25 + Сил

ТАБЛИЦА 3: ЗАКЛИНАТЕЛЬ — ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

КО	ЭКБ	ККБ	СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ	ПЗ	СЛ СПОСОБН.	БАЗ. СЛ ЗАКЛ.	МОД. ХАРАКТ.	ОСОБЫЕ СПОСОБН.	ОТЛИЧНЫЕ НАВЫКИ	ХОРОШИЕ НАВЫКИ
⅓	9	10	+0	+0	+2	5	10	12	+3, +1, +0	1	+7 (2)	+3 (1)
½	9	10	+0	+0	+3	11	11	13	+3, +2, +1	1	+9 (2)	+4 (1)
1	10	11	+1	+1	+4	16	12	13	+4, +2, +1	1	+10 (2)	+5 (1)
2	12	13	+1	+1	+5	21	13	14	+4, +2, +1	2	+12 (2)	+7 (1)
3	13	14	+2	+2	+6	32	14	15	+4, +2, +1	2	+13 (2)	+8 (1)
4	15	16	+3	+3	+7	43	15	15	+5, +3, +1	2	+15 (2)	+10 (1)
5	16	17	+4	+4	+8	60	15	15	+5, +3, +2	2	+16 (2)	+11 (1)
6	17	18	+5	+5	+9	75	16	16	+5, +3, +2	2	+18 (2)	+13 (1)
7	18	19	+6	+6	+10	90	17	17	+5, +4, +2	2	+19 (2)	+14 (1)
8	19	20	+7	+7	+11	105	18	17	+6, +4, +2	2	+21 (2)	+16 (1)
9	21	22	+8	+8	+12	120	18	17	+6, +4, +3	2	+22 (2)	+17 (1)
10	22	23	+9	+9	+13	140	19	18	+8, +5, +3	2	+24 (2)	+19 (1)
11	23	24	+10	+10	+14	155	20	18	+8, +5, +3	2	+25 (2)	+20 (1)
12	25	26	+11	+11	+15	170	21	19	+8, +5, +4	3	+27 (2)	+22 (1)
13	26	27	+12	+12	+16	190	21	19	+8, +6, +4	3	+28 (2)	+23 (1)
14	27	28	+12	+12	+17	215	22	19	+8, +6, +4	3	+30 (2)	+25 (1)
15	28	29	+13	+13	+18	235	23	20	+9, +7, +5	3	+31 (2)	+26 (1)
16	29	30	+14	+14	+19	255	24	20	+10, +7, +5	3	+33 (2)	+28 (1)
17	30	31	+15	+15	+20	285	24	20	+11, +8, +5	3	+34 (2)	+29 (1)
18	31	32	+16	+16	+20	320	25	21	+11, +8, +6	4	+36 (2)	+31 (1)
19	32	33	+16	+16	+21	350	26	22	+11, +9, +6	4	+37 (2)	+32 (1)
20	34	35	+17	+17	+22	395	27	23	+12, +9, +6	4	+39 (2)	+34 (1)
21	35	36	+18	+18	+23	425	27	23	+12, +10, +7	4	+40 (2)	+35 (1)
22	37	38	+18	+18	+23	470	28	24	+13, +10, +7	4	+42 (2)	+37 (1)
23	38	39	+19	+19	+24	510	29	25	+13, +11, +7	4	+43 (2)	+38 (1)
24	40	41	+20	+20	+25	550	30	26	+15, +11, +8	4	+45 (2)	+40 (1)
25	41	42	+21	+21	+26	600	30	26	+15, +12, +8	4	+46 (2)	+41 (1)

ТАБЛИЦА 4: ЗАКЛИНАТЕЛЬ — БОЕВЫЕ ПАРАМЕТРЫ

	МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ		ДИСТАНЦИОННЫЙ УРОН		УРОН В БЛИЖНЕМ БОЮ		
КО	ВЫСОКИЙ	НИЗКИЙ	ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ	КИНЕТИЧЕСКИЙ	ОБЫЧНЫЙ	3 АТАКИ	4 АТАКИ
⅓	+0	–2	1d4	1d4	1d4 + Сил	–	–
½	+2	+0	1d4	1d4	1d4 + Сил	–	–
1	+4	+2	1d4 + 1	1d4 + 1	1d4 + 1 + Сил	–	–
2	+6	+4	1d4 + 2	1d4 + 2	1d4 + 2 + Сил	–	–
3	+7	+5	1d4 + 3	1d4 + 3	1d4 + 3 + Сил	–	–
4	+8	+6	1d4 + 4	1d4 + 4	1d4 + 4 + Сил	–	–
5	+10	+8	1d4 + 5	1d6 + 5	1d4 + 5 + Сил	–	–
6	+12	+10	1d6 + 6	1d8 + 6	1d6 + 6 + Сил	1d4 + 6 + Сил	–
7	+13	+11	1d8 + 7	1d12 + 7	1d8 + 7 + Сил	1d4 + 7 + Сил	1d4 + 7 + Сил
8	+15	+13	1d10 + 8	2d6 + 8	1d12 + 8 + Сил	1d8 + 8 + Сил	1d4 + 8 + Сил
9	+17	+15	2d6 + 9	2d8 + 9	3d4 + 9 + Сил	1d10 + 9 + Сил	1d6 + 9 + Сил
10	+18	+16	3d4 + 10	2d8 + 10	2d8 + 10 + Сил	1d10 + 10 + Сил	1d8 + 10 + Сил
11	+19	+17	2d8 + 11	2d10 + 11	2d10 + 11 + Сил	3d4 + 11 + Сил	1d10 + 11 + Сил
12	+21	+19	2d8 + 12	2d10 + 12	2d12 + 12 + Сил	3d4 + 12 + Сил	1d12 + 12 + Сил
13	+22	+20	2d10 + 13	4d6 + 13	6d4 + 13 + Сил	3d6 + 13 + Сил	3d4 + 13 + Сил
14	+23	+21	5d4 + 14	4d8 + 14	6d6 + 14 + Сил	4d6 + 14 + Сил	3d6 + 14 + Сил
15	+24	+22	4d6 + 15	6d6 + 15	5d8 + 15 + Сил	6d4 + 15 + Сил	2d10 + 15 + Сил
16	+26	+24	6d4 + 16	5d8 + 16	6d8 + 16 + Сил	4d8 + 16 + Сил	3d8 + 16 + Сил
17	+27	+25	4d8 + 17	4d12 + 17	8d6 + 17 + Сил	3d12 + 17 + Сил	6d4 + 17 + Сил
18	+28	+26	3d12 + 18	8d6 + 18	8d8 + 18 + Сил	5d8 + 18 + Сил	4d8 + 18 + Сил
19	+29	+27	5d8 + 19	6d10 + 19	9d8 + 19 + Сил	6d8 + 19 + Сил	3d12 + 19 + Сил
20	+30	+28	4d12 + 20	8d8 + 20	13d6 + 20 + Сил	9d6 + 20 + Сил	5d8 + 20 + Сил
21	+31	+29	8d6 + 21	6d12 + 21	15d6 + 21 + Сил	10d6 + 21 + Сил	4d12 + 21 + Сил
22	+32	+30	6d10 + 22	8d10 + 22	17d6 + 22 + Сил	6d12 + 22 + Сил	8d6 + 22 + Сил
23	+33	+31	8d8 + 23	13d6 + 23	12d10 + 23 + Сил	8d10 + 23 + Сил	6d10 + 23 + Сил
24	+35	+33	9d8 + 24	15d6 + 24	21d6 + 24 + Сил	9d10 + 24 + Сил	8d8 + 24 + Сил
25	+36	+34	8d10 + 25	16d6 + 25	12d12 + 25 + Сил	15d6 + 25 + Сил	6d12 + 25 + Сил

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

ТАБЛИЦА 5: СПЕЦИАЛИСТ – ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

КО	ЭКБ	ККБ	СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ	ПЗ	СЛ СПОСОБН.	БАЗ. СЛ ЗАКЛ.	МОД. ХАРАКТ.	ОСОБЫЕ СПОСОБН.	ОТЛИЧНЫЕ НАВЫКИ	ХОРОШИЕ НАВЫКИ
⅓	10	11	+0	+0	+2	6	10	10	+3, +1, +0	1	+7 (3)	+3 (2)
½	10	11	+0	+0	+3	12	11	11	+3, +2, +1	1	+9 (3)	+4 (2)
1	11	12	+1	+1	+4	17	12	11	+4, +2, +1	1	+10 (3)	+5 (2)
2	13	14	+1	+1	+5	23	13	12	+4, +2, +1	1	+12 (3)	+7 (2)
3	14	15	+2	+2	+6	35	14	13	+4, +2, +1	2	+13 (3)	+8 (2)
4	16	17	+3	+3	+7	45	15	13	+5, +3, +1	2	+15 (3)	+10 (2)
5	17	18	+4	+4	+8	65	15	13	+5, +3, +2	2	+16 (3)	+11 (2)
6	18	19	+5	+5	+9	80	16	14	+5, +3, +2	2	+18 (3)	+13 (2)
7	19	20	+6	+6	+10	100	17	15	+5, +4, +2	2	+19 (3)	+14 (2)
8	20	21	+7	+7	+11	115	18	15	+6, +4, +2	2	+21 (3)	+16 (2)
9	22	23	+8	+8	+12	135	18	15	+6, +4, +3	2	+22 (3)	+17 (2)
10	23	24	+9	+9	+13	150	19	16	+8, +5, +3	2	+24 (3)	+19 (2)
11	24	25	+10	+10	+14	170	20	16	+8, +5, +3	2	+25 (3)	+20 (2)
12	26	27	+11	+11	+15	185	21	17	+8, +5, +4	3	+27 (3)	+22 (2)
13	27	28	+12	+12	+16	210	21	17	+8, +6, +4	3	+28 (3)	+23 (2)
14	28	29	+12	+12	+17	235	22	17	+8, +6, +4	3	+30 (3)	+25 (2)
15	29	30	+13	+13	+18	255	23	18	+9, +7, +5	3	+31 (3)	+26 (2)
16	30	31	+14	+14	+19	280	24	18	+10, +7, +5	3	+33 (3)	+28 (2)
17	31	32	+15	+15	+20	315	24	18	+11, +8, +5	3	+34 (3)	+29 (2)
18	32	33	+16	+16	+20	350	25	19	+11, +8, +6	3	+36 (3)	+31 (2)
19	33	34	+16	+16	+21	385	26	20	+11, +9, +6	4	+37 (3)	+32 (2)
20	35	36	+17	+17	+22	430	27	21	+12, +9, +6	4	+39 (3)	+34 (2)
21	36	37	+18	+18	+23	465	27	21	+12, +10, +7	4	+40 (3)	+35 (2)
22	38	39	+18	+18	+23	500	28	22	+13, +10, +7	4	+42 (3)	+37 (2)
23	39	40	+19	+19	+24	550	29	23	+13, +11, +7	4	+43 (3)	+38 (2)
24	41	42	+20	+20	+25	600	30	24	+15, +11, +8	4	+45 (3)	+40 (2)
25	42	43	+21	+21	+26	650	30	24	+15, +12, +8	4	+46 (3)	+41 (2)

ТАБЛИЦА 6: СПЕЦИАЛИСТ – БОЕВЫЕ ПАРАМЕТРЫ

	МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ		ДИСТАНЦИОННЫЙ УРОН		УРОН В БЛИЖНЕМ БОЮ		
КО	ВЫСОКИЙ	НИЗКИЙ	ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ	КИНЕТИЧЕСКИЙ	ОБЫЧНЫЙ	3 АТАКИ	4 АТАКИ
⅓	+2	+0	1d4	1d4	1d4 + Сил	–	–
½	+4	+2	1d4	1d4	1d4 + Сил	–	–
1	+6	+4	1d4 + 1	1d4 + 1	1d4 + 1 + Сил	–	–
2	+8	+6	1d4 + 2	1d4 + 2	1d4 + 2 + Сил	–	–
3	+9	+7	1d4 + 3	1d4 + 3	1d4 + 3 + Сил	–	–
4	+10	+8	1d4 + 4	1d4 + 4	1d4 + 4 + Сил	–	–
5	+12	+10	1d4 + 5	1d6 + 5	1d4 + 5 + Сил	–	–
6	+14	+12	1d6 + 6	1d8 + 6	1d6 + 6 + Сил	1d4 + 6 + Сил	–
7	+15	+13	1d8 + 7	1d12 + 7	1d8 + 7 + Сил	1d4 + 7 + Сил	1d4 + 7 + Сил
8	+17	+15	1d10 + 8	2d6 + 8	1d12 + 8 + Сил	1d8 + 8 + Сил	1d4 + 8 + Сил
9	+19	+17	2d6 + 9	2d8 + 9	3d4 + 9 + Сил	1d10 + 9 + Сил	1d6 + 9 + Сил
10	+20	+18	3d4 + 10	2d8 + 10	2d8 + 10 + Сил	1d10 + 10 + Сил	1d8 + 10 + Сил
11	+21	+19	2d8 + 11	2d10 + 11	2d10 + 11 + Сил	3d4 + 11 + Сил	1d10 + 11 + Сил
12	+23	+21	2d8 + 12	2d10 + 12	2d12 + 12 + Сил	3d4 + 12 + Сил	1d12 + 12 + Сил
13	+24	+22	2d10 + 13	4d6 + 13	6d4 + 13 + Сил	3d6 + 13 + Сил	3d4 + 13 + Сил
14	+25	+23	5d4 + 14	4d8 + 14	6d6 + 14 + Сил	4d6 + 14 + Сил	3d6 + 14 + Сил
15	+26	+24	4d6 + 15	6d6 + 15	5d8 + 15 + Сил	6d4 + 15 + Сил	2d10 + 15 + Сил
16	+28	+26	6d4 + 16	5d8 + 16	6d8 + 16 + Сил	4d8 + 16 + Сил	3d8 + 16 + Сил
17	+29	+27	4d8 + 17	4d12 + 17	8d6 + 17 + Сил	3d12 + 17 + Сил	6d4 + 17 + Сил
18	+30	+28	3d12 + 18	8d6 + 18	8d8 + 18 + Сил	5d8 + 18 + Сил	4d8 + 18 + Сил
19	+31	+29	5d8 + 19	6d10 + 19	9d8 + 19 + Сил	6d8 + 19 + Сил	3d12 + 19 + Сил
20	+32	+30	4d12 + 20	8d8 + 20	13d6 + 20 + Сил	9d6 + 20 + Сил	5d8 + 20 + Сил
21	+33	+31	8d6 + 21	6d12 + 21	15d6 + 21 + Сил	10d6 + 21 + Сил	4d12 + 21 + Сил
22	+34	+32	6d10 + 22	8d10 + 22	17d6 + 22 + Сил	6d12 + 22 + Сил	8d6 + 22 + Сил
23	+35	+33	8d8 + 23	13d6 + 23	12d10 + 23 + Сил	8d10 + 23 + Сил	6d10 + 23 + Сил
24	+37	+35	9d8 + 24	15d6 + 24	21d6 + 24 + Сил	9d10 + 24 + Сил	8d8 + 24 + Сил
25	+38	+36	8d10 + 25	16d6 + 25	12d12 + 25 + Сил	15d6 + 25 + Сил	6d12 + 25 + Сил

ШАГ 2: ШАБЛОН ТИПА

Каждое существо принадлежит к одному из 13 типов. Эти достаточно обширные категории позволяют получить представление о происхождении существа, форме его тела или его месте во вселенском мироустройстве.

Описание типов

Для каждого из шаблонов типа приведено краткое описание, а также особенности и изменения.

Особенности: перечисленные особенности являются врождёнными для всех подобных существ, поэтому мы рекомендуем давать их существу выбранного типа. В этом разделе перечисляются особые способности (описание которых вы можете найти начиная со стр. 151), которые не учитываются при определении количества способностей, получаемых существом в зависимости от роли, и могут изменять его модификаторы характеристик.

Изменения: для каждого типа существ указан перечень изменений, которые необходимо внести в параметры персонажа ведущего, но вы можете их не использовать, если посчитаете, что так будет лучше. Если вы планируете добавить персонажу ведущего классовый шаблон (см. шаг 4), то следует использовать только один набор изменений — либо для шаблона типа, либо для классового шаблона, но не оба сразу; вы должны решить, какие изменения для вас важнее, и применить только их.

Аберрация

Аберрация отличается странной анатомией, необычными способностями, абсолютно чуждым пониманию разумом или всем перечисленным в разных сочетаниях.

Особенности: ночное зрение 60 футов.

Изменения: +2 к испытаниям Воли.

Волшебный зверь

Волшебные звери похожи на животных, но модификатор их Интеллекта может быть выше –4 (в этом случае волшебный зверь знает как минимум один язык, но может при этом и не уметь разговаривать). Волшебные звери обычно обладают сверхъестественными или экстраординарными способностями.

Особенности: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение.

Изменения: 2 к испытаниям Стойкости и Реакции, +1 к проверкам атаки.

Вредитель

К этому типу относятся насекомые, паукообразные, прочие членистоногие, черви и беспозвоночные.

Особенности: ночное зрение 60 футов, неразумный; модификатор Интеллекта заменяется на «—».

Изменения: +2 к испытаниям Стойкости.

Гуманоид

У гуманоидов обычно две руки, две ноги и одна голова или человекоподобное тело, руки и голова. У гуманоидов нет или почти нет сверхъестественных или экстраординарных способностей, но многие из них способны говорить и образуют развитые сообщества.

Особенности: обязателен подтип, указывающий на расу существа (например, человек, лашунта или ширрен) или связанный с ней (например, гоблиноид).

Изменения: +2 к одному типу испытаний.

Гуманоидное чудовище

Гуманоидные чудовища похожи на гуманоидов, но при этом обладают чудовищной или схожей с животным внешностью и довольно часто наделены магическими способностями.

Особенности: ночное зрение 60 футов.

Изменения: +2 к испытаниям Реакции и Воли, +1 к проверкам атаки.

Дракон

Дракон — рептилия, обычно крылатая и наделённая необычными или магическими способностями.

Особенности: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение, невосприимчивость ко сну и параличу.

Изменения: +2 ко всем испытаниям, +1 к проверкам атаки.

Животное

Животное — живое негуманоидное существо (обычно позвоночное) без магических способностей, которое не понимает языки.

Особенности: сумеречное зрение; модификатор Интеллекта заменяется на –4 или –5.

Изменения: +2 к испытаниям Стойкости и Реакции.

Жижа

Жижа — изменчивое или аморфное существо.

Особенности: слепозрение, неразумный, незрячий, невосприимчивости жиж; модификатор Интеллекта заменяется на «—».

Изменения: +2 к испытаниям Стойкости, –2 к испытаниям Реакции и Воли; нет отличных или хороших навыков, если только существо не получило их естественным образом, а не через изучение.

Конструкция

Конструкция — живой предмет или искусственно созданное существо.

Особенности: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение, невосприимчивости конструкций, неживой; модификатор Выносливости заменяется на «—»; обязателен либо магический, либо технологический подтип; если конструкция неразумна, модификатор её Интеллекта заменяется на «—» и она получает способность неразумный.

Изменения: –2 ко всем испытаниям, +1 к проверкам атаки.

Нежить

Нежить — мёртвые существа, оживлённые при помощи магии или высоких технологий.

Особенности: ночное зрение 60 футов, невосприимчивости нежити, неживой; модификатор Выносливости заменяется на «—».

Изменения: +2 к испытаниям Воли.

Потустороннее существо

Потустороннее существо по крайней мере отчасти создано из составляющих (это может быть и не материя) другого, не Материального, плана. Некоторые существа изначально имеют другой тип, становясь потусторонними существами в процессе перехода на более высокую (или низкую) ступень духовного существования.

Особенности: ночное зрение 60 футов; если потустороннее существо принадлежит к какой-либо расе (например,

ангелам, дьяволам и так далее), у него должен быть подходящий подтип.

Изменения: +2 к одному типу испытаний, +1 к проверкам атаки.

Растение

К этому типу относятся существа растительного происхождения. Обратите внимание, что у обычных растений, растущих в полях и огородах, отсутствуют модификаторы Мудрости и Харизмы, они не существа, а предметы, хоть и живые.

Особенности: сумеречное зрение, невосприимчивости растений.

Изменения: +2 к испытаниям Стойкости.

Фея

Фея — существо со сверхъестественными способностями и связью с природой, некой силой или местом.

Особенности: сумеречное зрение.

Изменения: +2 к испытаниям Стойкости и Реакции, –1 к проверкам атаки.

Этап 3: Шаблон подтипа

На этом этапе существо получает все необходимые подтипы. Как правило, вместе с подтипом персонажу достаются и некоторые особенности, но для особо сильных подтипов (таких как дьявол) рекомендуется отслеживать количество новых способностей и избегать добавления новых особых способностей того же типа, что уже входят в состав шаблона подтипа (обычно это невосприимчивость, устойчивость и псевдозаклинания).

Описание подтипов

Для каждого шаблона подтипа приведено краткое описание, а также врождённые особенности, присущие подобным существам.

Агафион

Агафионы — небожители, добрые потусторонние существа, обитающие в Нирване.

Особенности: сумеречное зрение; +4 к испытаниям против яда; невосприимчивость к электричеству и окаменению; устойчивость 10 к звуку и холоду; проведение исцеляющей энергии (аналогично дарованной силе мистика-целителя); истинная речь; разговор с животными (аналогично дарованной силе мистика-ксенодруида).

Азата

Азаты — небожители, добрые потусторонние существа, обитающие в Элизиуме.

Особенности: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; невосприимчивость к электричеству и окаменению; устойчивость 10 к огню и холоду; истинная речь.

Ангел

Ангелы — небожители, добрые потусторонние существа, обитающие на добрых Внешних планах.

Особенности: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; защитная аура (см. ниже); +4 к испытаниям против яда; невосприимчивость к кислоте, холоду и окаменению; устойчивость 10 к огню и электричеству; истинная речь.

Защитная аура (Св): ангелы с КО от 3 до 15 окружены аурой (обычно радиусом 20 футов), внутри которой все существа, включая самого ангела, получают божественный бонус (обычно +2) к КБ против атак злых существ и божественный бонус (обычно +4) к испытаниям против эффектов, производимых злыми существами. Защитная аура более могущественных или более слабых ангелов может, соответственно, давать больший или меньший бонус и иметь больший или меньший радиус.

Андроид

Данный подтип применяется для андроидов и родственных им существ.

Особенности: большинство существ этого подтипа получают ночное зрение 60 футов и сумеречное зрение; если персонаж ведущего принадлежит к расе андроидов (*«Основная книга правил»*, стр. 42), он также получает особенности расы: безэмоциональный, искусственный и место под улучшение.

Архон

Архоны — небожители, добрые потусторонние существа, обитающие на Небесах.

Особенности: ночное зрение 60 футов; сумеречное зрение; аура угрозы (см. ниже); +4 к испытаниям против яда; невосприимчивость к электричеству и окаменению; истинная речь; многие архоны могут использовать *телепортацию* в качестве псевдозаклинания (неограниченно, УЗ равен КО архона).

Аура угрозы (Св): все враждебные существа в определённом радиусе (обычно 20 футов) вокруг архона должны пройти испытание Воли или получить божественный штраф (обычно –2) ко всем атакам, КБ и испытаниям на 24 часа или до тех пор, пока не нанесут урон архону, создавшему ауру. Существо, избежавшее эффекта или избавившееся от него, невосприимчиво к ауре этого архона на 24 часа. Аура более могущественных или более слабых архонов может, соответственно, налагать больший или меньший штраф и иметь больший или меньший радиус.

Бестелесный

Существа этого подтипа лишены физического тела.

Особенности: бестелесность (*«Основная книга правил»*, стр. 262).

Великан

Данный подтип применяется для великанов и родственных им существ.

Особенности: сумеречное зрение; многие персонажи с этим подтипом получают Внимание и Запугивание в качестве отличных навыков.

Вертани

Данный подтип применяется для вертани и родственных им существ.

Особенности: сумеречное зрение; если персонаж ведущего принадлежит к расе вертани (см. стр. 18), он также получает особенности расы: мимикрирующая кожа и привычная аугментация, а также дополнительный хороший навык.

Веск

Данный подтип применяется для весков и родственных им существ.

Особенности: сумеречное зрение; если персонаж ведущего принадлежит к расе весков (*«Основная книга правил»*, стр. 44), он также получает особенности расы: бесстрашный, естественное оружие и знание брони.

Вечный

Вечные — раса нейтральных потусторонних существ, поддерживающих баланс реальности.

Особенности: невосприимчивость к холоду, критическим ударам и яду; устойчивость 10 к огню и электричеству; бонус к проверкам навыков, чтобы вспомнить информацию, равный КО существа; продолжение всего (см. ниже), телепатия 100 футов (невербальная).

Продолжение всего (Экс): вечные могут телепатически общаться между собой на огромных расстояниях. Способность работает даже между планами, но менее эффективно, позволяя обмениваться лишь расплывчатыми впечатлениями и ощущениями.

Водяной

Данный подтип обычно применяется для потусторонних существ, связанных с планом Воды.

Особенности: скорость плавания; получает Атлетику в качестве отличного или хорошего навыка.

Воздушный

Данный подтип обычно применяется для потусторонних существ, связанных с планом Воздуха.

Особенности: сверхъестественная скорость полёта, обычно с безупречной манёвренностью; получает Акробатику в качестве отличного или хорошего навыка.

Гном

Данный подтип применяется для гномов и родственных им существ.

Особенности: сумеречное зрение; если персонаж ведущего принадлежит к расе гномов (*«Основная книга правил»*, стр. 506), он также получает особенности расы: гномья магия, негасимая надежда, а также Культуру в качестве отличного навыка.

Гоблиноид

Данный подтип применяется для гуманоидов, принадлежащих к одному из подвидов гоблиноидов, например космогоблинам.

Особенности: ночное зрение 60 футов; если персонаж ведущего принадлежит к расе космогоблинов (см. стр. 46), он также получает особенности расы: быстрый, ломастер, а также Инженерное дело и Скрытность в качестве отличных навыков и Выживание в качестве хорошего.

Даймон

Даймоны — бестии, злые потусторонние существа, обитающие на Абаддоне.

Особенности: невосприимчивость к кислоте, смертельным эффектам, болезням и ядам; устойчивость 10 к огню, холоду и электричеству; призыв союзников; телепатия.

Дварф

Данный подтип применяется для дварфов и родственных им существ.

Особенности: большинство существ этого подтипа получают ночное зрение 60 футов; если персонаж ведущего принадлежит к расе дварфов (*«Основная книга правил»*, стр. 507), он также получает особенности расы: давние враги, знание камня, знание оружия и медленно, но верно.

Демон

Демоны — бестии, злые потусторонние существа, обитающие в Бездне.

Особенности: невосприимчивость к электричеству и яду; устойчивость 10 к кислоте, огню и холоду; призыв союзников; телепатия.

Дьявол

Дьяволы — бестии, злые потусторонние существа, обитающие в Преисподней.

Особенности: темновидение; невосприимчивость к огню и яду; устойчивость 10 к кислоте и холоду; призыв союзников; телепатия.

Земляной

Данный подтип обычно применяется для потусторонних существ, связанных с планом Земли.

Особенности: скорость рытья; слепое чутьё или слепозрение (вибрация) различной дальности.

Икешти

Данный подтип применяется для икешти и родственных им существ.

Особенности: большинство существ этого подтипа получают скорость лазания; если персонаж ведущего принадлежит к расе икешти (см. стр. 40), он также получает особенности расы: брызги крови, выживание в пустынях и линька.

Исоки

Данный подтип применяется для исоки и родственных им существ.

Особенности: ночное зрение 60 футов; если персонаж ведущего принадлежит к расе исоки (*«Основная книга правил»*, стр. 46), он также получает особенности расы: дерзкий и защёчные мешки, а также Инженерное дело и Скрытность в качестве отличных навыков и Выживание в качестве хорошего.

Касата

Данный подтип применяется для касат и родственных им существ.

Особенности: нет; если персонаж ведущего принадлежит к расе касат (*«Основная книга правил»*, стр. 48), он получает особенности расы: в пустыне как дома и четырёхрукий, а также Акробатику и Атлетику в качестве отличных навыков и Культуру в качестве хорошего.

Лашунта

Данный подтип применяется для лашунт и родственных им существ.

Особенности: нет; если персонаж ведущего принадлежит к расе лашунт (*«Основная книга правил»*, стр. 50), он получает особенность расы ограниченная телепатия и может применять следующие заклинания в качестве псевдозаклинаний:

1 в день — *обнаружение мыслей*; неограниченно — *психокинетическая рука*, *ступор*.

Маракой

Данный подтип применяется для маракоев и родственных им существ.

Особенности: сумеречное зрение; если персонаж ведущего принадлежит к расе маракоев (см. стр. 58), он также получает слепое чутьё (звук) 30 футов, скорость лазания 20 футов, особенность расы цепкий хвост и Выживание в качестве отличного навыка.

Неотвратимый

Неотвратимые — напоминающие конструкции потусторонние существа, созданные для охраны законов Вселенной.

Особенности: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; искусственный; регенерация (останавливается хаотичными атаками); истинная речь.

Огненный

Данный подтип обычно применяется для потусторонних существ, связанных с планом Огня, а также созданий, питающих сильную привязанность к пламени.

Особенности: невосприимчивость к огню; уязвимость к холоду.

Орк

Данный подтип применяется для орков и родственных им существ.

Особенности: большинство существ этого подтипа получают ночное зрение 60 футов и свирепость (см. стр. 156); если персонаж ведущего принадлежит к расе полуорков (*«Основная книга правил»*, стр. 508), он также получает Выживание и Запугивание в качестве отличных навыков.

Перевёртыш

Данный подтип применяется для существ, способных радикально изменять свой облик.

Особенности: смена формы (детали зависят от существа).

Подводный

Подводные существа обитают в местах, полностью или по большей части находящихся под водой.

Особенности: скорость плавания, дыхание под водой; получает Атлетику в качестве отличного или хорошего навыка; если существо способно дышать воздухом, оно получает особую способность амфибия.

Полурослик

Данный подтип применяется для полурослико в и родственных им существ.

Особенности: нет; если персонаж ведущего принадлежит к расе полурослико в (*«Основная книга правил»*, стр. 509), он получает особенности расы: пронырливость и удача полурослика, а также Внимание и Скрытность в качестве отличных навыков и Акробатику и Атлетику в качестве хороших.

Протеанин

Протеане — змееподобные потусторонние существа из чистого хаоса, обитающие в Мальстрёме.

Особенности: слепое чутьё (расстояние и способ восприятия зависит от типа протеанина); невосприимчивость к кислоте; устойчивость 10 к звуку и электричеству; сверхъестественная скорость полёта; аморфный; смена формы; естественные атаки обладают способностью захват.

Растениеподобный

Растениеподобные существа во многом напоминают растения.

Особенности: большинство таких существ обладают способностью растениеподобный (см. стр. 155).

Рептоид

Данный подтип применяется для инопланетян-рептоидов и родственных им существ.

Особенности: сумеречное зрение; если персонаж ведущего принадлежит к расе рептоидов (см. стр. 80), он также получает особенности расы: естественное оружие, смена формы и холоднокровный.

Рифорианин

Данный подтип применяется для рифориан и родственных им существ.

Особенности: сумеречное зрение; если персонаж ведущего принадлежит к расе рифориан (см. стр. 84), он также получает дополнительную особую способность любого типа, особенность расы триморфизм и Внимание в качестве отличного навыка.

Саркезианин

Данный подтип применяется для саркезиан и родственных им существ.

Особенности: сумеречное зрение; если персонаж ведущего принадлежит к расе саркезиан (см. стр. 90), он также получает особую способность полёт в вакууме и дополнительный хороший навык.

Серый пришелец

Данный подтип применяется для гуманоидных инопланетян, называемых серыми пришельцами, и родственных им существ.

Особенности: ночное зрение 60 футов; если персонаж ведущего принадлежит к расе серых пришельцев (см. стр. 94), он также получает телепатию 100 футов и особую способность фазовое смещение.

Скиттермандер

Данный подтип применяется для скиттермандеров и родственных им существ.

Особенности: сумеречное зрение; если персонаж ведущего принадлежит к расе скиттермандеров (см. стр. 98), он также получает особенности расы: гиперактивный, цепкий и шестирукий.

Стая

Этот подтип применяется для множества крошечных, миниатюрных или маленьких существ (обычно вредителей), ведущих себя как единое целое. Стая обладает единым запасом ПЗ, одним модификатором инициативы, ЭКБ и ККБ. Стая проходит испытания как одно существо. Одна стая обычно занимает 10-футовый квадрат (если состоит из нелетающих

существ) или 10-футовый куб (если состоит из летающих существ), но её зона досягаемости — 0 футов. Стая может проходить через трещины и отверстия, если те достаточно велики для существ, из которых она состоит.

Для атаки стае необходимо переместиться в занимаемое противником пространство, что провоцирует внеочередную атаку.

Сотворение заклинания или концентрация для его поддержания для существ, находящихся на одной со стаей клетке, требует успешной проверки УЗ (СЛ = 20 + круг заклинания). Использование навыков, требующих терпения и сосредоточенности, например Компьютеров, в подобном случае требует успешного испытания Воли со СЛ 20.

Особенности: атака стаи, защита стаи, тошнотворность, невосприимчивости стаи.

Человек

Данный подтип применяется для людей и родственных им существ.

Особенности: нет; если персонаж ведущего принадлежит к расе людей (*«Основная книга правил»*, стр. 52), он получает дополнительную особую способность любого типа и дополнительный хороший навык.

Ширрен

Данный подтип применяется для ширренов и родственных им существ.

Особенности: слепое чутьё (вибрация) 30 футов; если персонаж ведущего принадлежит к расе ширренов (*«Основная книга правил»*, стр. 54), он также получает особенности расы: общественный и ограниченная телепатия, а также Дипломатию и Культуру в качестве хороших навыков.

Холодный

Существа с этим подтипом обычно обитают в морозных областях.

Особенности: невосприимчивость к холоду; уязвимость к огню.

Элементаль

Элементаль — существо, состоящее из материи одного из четырёх Стихийных планов.

Особенности: невосприимчивости элементалей.

Эльф

Данный подтип применяется для эльфов и родственных им существ.

Особенности: большинство существ этого подтипа получают сумеречное зрение и Внимание в качестве дополнительного отличного навыка; если персонаж ведущего принадлежит к расе дроу (см. стр. 34), он получает ночное зрение 60 футов вместо сумеречного, а также особенности расы: невосприимчивость дроу, магия дроу, световая слепота; если персонаж ведущего принадлежит к расе эльфов (*«Основная книга правил»*, стр. 511), он получает особенности расы: эльфийская магия и эльфийский иммунитет, а также Мистицизм в качестве отличного навыка; если персонаж ведущего принадлежит к расе полуэльфов (*«Основная книга правил»*, стр. 510), он получает особенность расы эльфийская кровь и дополнительный хороший навык.

Прочие подтипы

Некоторые подтипы не заслуживают отдельного рассмотрения. Ниже перечислены те из них, что не дают существам никаких дополнительных способностей.

- Добрый
- Злой
- Магический
- Местный
- Принципиальный
- Технологический
- Хаотичный
- Экстрапланарный

Этап 4: классовый шаблон

На этом необязательном этапе существо можно сделать похожим на персонажа определённого класса, добавив ему соответствующие способности. Как было сказано в описании этапа 2, вам следует использовать только один набор изменений — либо для шаблона типа, либо для классового шаблона, но не оба сразу.

Описание классов и связанные с ними правила можно найти в *«Основной книге правил»*, но в некоторых случаях получаемые от шаблона классовые способности будут отличаться — изменения описаны в разделе «Особые правила». Если у персонажа ведущего есть способности, использующие решимость, он получает ПР в количестве, равном 3 + КО / 5.

Описание разделов классового шаблона

Помимо краткого описания, в классовом шаблоне содержится следующая информация.

Особые правила: если требуется внесение каких-то изменений, выходящих за рамки обычных правил для классовых шаблонов, они описываются в этом разделе.

Требуемая роль: роль персонажа ведущего, необходимая для использования шаблона.

Изменения: изменения, которые необходимо внести в параметры персонажа ведущего.

Навыки: хорошие или отличные навыки, которые учитываются в количестве навыков, зависящем от роли.

Модификаторы характеристик: здесь указаны наивысшие модификаторы характеристик выбранного класса в порядке убывания, но вы можете поменять их местами на своё усмотрение.

Снаряжение: большинство персонажей с классовыми шаблонами используют снаряжение, а не естественные атаки. В данном разделе вы найдёте рекомендации по оснащению персонажа оружием, бронёй и другим необходимым для класса снаряжением. Для каждого предмета указывается его уровень. Он должен находиться в пределах от 1 до 20. Например, если КО существа ½ или 1, а требуемый уровень предмета при этом «КО – 1», существо получает предмет 1 уровня. Как уже говорилось ранее на стр. 128, уровень снаряжения можно варьировать в некоторых пределах, но при этом может потребоваться изменить другие параметры существа.

Способности в зависимости от КО: от КО существа зависит, какое количество классовых особенностей (и особых способностей на ваш выбор) оно получит; они заменяют особые способности, получаемые от роли. КО персонажа ведущего соответствует уровню в классе, так что существо с КО 3 будет по сути механиком 3 уровня.

Примените способности, соответствующие КО существа или ближайшему более низкому КО. Например, если вы создаёте персонажа ведущего с КО 4, а в описании классового шаблона способности приведены только для КО 3 и КО 5, то использовать нужно способности для КО 3. Применяются только способности из одного раздела. Если для классовой способности требуется СЛ, используйте СЛ способностей из таблицы роли существа или базовую СЛ заклинаний.

Обычно классовый шаблон даёт персонажу больше возможностей, нежели просто роль. Тем не менее, если вы считаете, что существу просто необходимы какие-то особые способности, — добавьте их, но осторожно, чтобы не сделать персонажа чересчур сильным для выбранного КО.

Если выбранная вами классовая особенность улучшает другую классовую особенность, то считается, что персонаж удовлетворяет всем её требованиям. Например, если для посланника с КО 4 вы выбрали быстрое воодушевляющее слово, считается, что персонаж владеет и воодушевляющим словом. Если у классовой особенности есть требование к уровню, вы можете выбрать и способность любого более низкого уровня, если пожелаете. Например, если шаблон даёт оперативную уловку 6 уровня, вы можете взять вместо неё оперативную уловку 2 уровня.

Способности в зависимости от КО

КО 1: искусственный интеллект (см. особые правила выше), специнструмент, одна особая способность.

КО 2: искусственный интеллект, специнструмент, один трюк механика 2 уровня и одна особая способность.

КО 3: искусственный интеллект, специнструмент, перегрузка и один трюк механика 2 уровня.

КО 4: искусственный интеллект, специнструмент, перегрузка и два трюка механика 2 уровня.

КО 5: искусственный интеллект, специнструмент, перегрузка, удалённый взлом и два трюка механика 2 уровня.

КО 7: искусственный интеллект, перегрузка, удалённый взлом, профессиональный инструмент, золотые руки (1 в день) и два трюка механика 2 уровня.

КО 8: искусственный интеллект, перегрузка, удалённый взлом, профессиональный инструмент, золотые руки (1 в день), один трюк механика 8 уровня и один трюк механика 2 уровня.

КО 9: искусственный интеллект, перегрузка, удалённый взлом, профессиональный инструмент, золотые руки (1 в день), перехват управления, один трюк механика 8 уровня и один трюк механика 2 уровня.

Механик

Механики прекрасно управляются с механизмами и либо используют экзокортекс для улучшения боевых способностей, либо дистанционно управляют дронами.

Особые правила: все механики получают классовую особенность искусственный интеллект и должны выбрать между дроном и экзокортексом. Если выбран дрон, создайте его как самостоятельную технологическую конструкцию с КО = КО механика – 2 либо используйте уже существующую технологическую конструкцию с КО = КО механика – 2. Дрон не получает полного набора действий; в каждом раунде и существо-механик, и дрон могут совершить сопутствующее, быстрое и ответное действие, но лишь один из них может выполнить основное действие или совместить основное и сопутствующее действия, чтобы совершить действие полного хода. Дрон не обладает собственным КО, не изменяет КО сцены, за победу над ним нельзя получить опыт.

Если существо-механик использует экзокортекс, оно получает отслеживание цели на КО 1 (см. ниже), беспроводной взлом на КО 5, двухпотоковое отслеживание на КО 10, многозадачность на КО 15 и четырёхпотоковое отслеживание на КО 20.

Отслеживание цели (Экс): в качестве сопутствующего действия этот персонаж ведущего может выбрать для отслеживания одного противника, получая при этом бонус +2 к проверкам атаки против этой цели. Этот же бонус используется для двухпотокового и четырёхпотокового отслеживания.

Требуемая роль: специалист.

Изменения: +2 к испытаниям Стойкости и Реакции и –2 к испытаниям Воли.

Навыки: Инженерное дело и Компьютеры в качестве отличных навыков.

Модификаторы характеристик: Интеллект, Ловкость и Выносливость.

Снаряжение: лёгкая броня (уровень предмета = КО), короткоствольное оружие (уровень предмета = КО) и простое оружие ближнего боя (уровень предмета = КО – 1).

КО 11: искусственный интеллект, перегрузка, удалённый взлом, профессиональный инструмент, золотые руки (2 в день), перехват управления и два трюка механика 8 уровня.

КО 13: искусственный интеллект, перегрузка, удалённый взлом, золотые руки (2 в день), перехват управления, улучшенный инструмент и два трюка механика 8 уровня.

КО 14: искусственный интеллект, перегрузка, удалённый взлом, золотые руки (2 в день), перехват управления, улучшенный инструмент, один трюк механика 14 уровня и один трюк механика 8 уровня.

КО 16: искусственный интеллект, перегрузка, удалённый взлом, золотые руки (3 в день), перехват управления, улучшенный инструмент и два трюка механика 14 уровня.

КО 18: искусственный интеллект, перегрузка, удалённый взлом, золотые руки (3 в день), перехват управления, улучшенный инструмент и три трюка механика 14 уровня.

КО 19: искусственный интеллект, перегрузка, удалённый взлом, золотые руки (3 в день), перехват управления, призрак в машине, превосходный инструмент и три трюка механика 14 уровня.

КО 20: искусственный интеллект, перегрузка, удалённый взлом, золотые руки (3 в день), перехват управления, призрак в машине, превосходный инструмент и четыре трюка механика 14 уровня.

Мистик

Благодаря связи со сверхъестественными силами магия мистиков проявляется множеством способов.

Особые правила: выберите одно дарование мистика. Дарованные силы существа-мистика должны относиться к выбранному дарованию. Дарованные силы, которые для существа бесполезны (а также те, которые можно просто учесть в параметрах), необязательно указывать в блоке параметров.

Заклинания нужно выбирать из списка заклинаний мистика. Начните с дарованных заклинаний соответствующего круга, а затем выберите остальные заклинания.

Требуемая роль: заклинатель.

Изменения: нет.

Навыки: Мистицизм в качестве отличного навыка, а также хорошие или отличные навыки из связанных с дарованием.

Модификаторы характеристик: Мудрость, Выносливость и Харизма.

Снаряжение: лёгкая броня (уровень предмета = КО), короткоствольное оружие (уровень предмета = КО) и простое оружие ближнего боя (уровень предмета = КО – 1).

Способности в зависимости от КО

КО 1: дарованная сила 1 уровня и одна особая способность.

КО 2: дарованная сила 1 уровня, связь разумов и одна особая способность.

КО 3: дарованные силы 1 и 3 уровней и связь разумов.

КО 6: дарованные силы 1, 3 и 6 уровней и связь разумов.

КО 9: дарованные силы 1, 3, 6 и 9 уровней и связь разумов.

КО 11: дарованные силы 1, 3, 6 и 9 уровней, связь разумов и телепатическая связь.

КО 12: дарованные силы 1, 3, 6, 9 и 12 уровней, связь разумов и телепатическая связь.

КО 15: дарованные силы 1, 3, 6, 9, 12 и 15 уровней, связь разумов и телепатическая связь.

КО 18: все дарованные силы, связь разумов и телепатическая связь.

КО 19: все дарованные силы, связь разумов, телепатическая связь и возвышение.

КО 20: все дарованные силы, связь разумов, телепатическая связь, возвышение и просветление.

Оперативник

Ловкие и хитрые оперативники обладают множеством навыков и способны заставать врага врасплох, чтобы нанести сокрушительный удар.

Особые правила: выберите одну специализацию оперативника. Спецуловка и спецспособность оперативника должны относиться к этой специализации. Уловки, которые для существа бесполезны (а также те, которые можно просто учесть в параметрах), необязательно указывать в блоке параметров.

Требуемая роль: специалист.

Изменения: бонус к проверкам инициативы, равный 1 + (КО существа / 4); +3 к испытаниям Реакции; +1 ко всем проверкам навыков.

Навыки: связанные со специализацией навыки в качестве отличных.

Модификаторы характеристик: Ловкость, Интеллект и Мудрость.

Снаряжение: лёгкая броня (уровень предмета = КО), короткоствольное оружие (уровень предмета = КО), снайперская винтовка (уровень предмета = КО) и простое оружие ближнего боя со свойством «оперативное» (уровень предмета = КО – 1).

Способности в зависимости от КО

КО 1: обманная атака +1d4 и одна особая способность.

КО 2: обманная атака +1d4, уклонение, одна оперативная уловка 2 уровня и одна особая способность.

КО 3: обманная атака +1d8, уклонение, быстрое перемещение (+10 футов), одна оперативная уловка 2 уровня и одна особая способность.

КО 4: обманная атака +1d8, уклонение, быстрое перемещение (+10 футов), калечащий приём и две оперативные уловки 2 уровня.

КО 5: обманная атака +3d8, уклонение, быстрое перемещение (+10 футов), калечащий приём, спецуловка и две оперативные уловки 2 уровня.

КО 6: обманная атака +3d8, уклонение, быстрое перемещение (+10 футов), калечащий приём, спецуловка и одна оперативная уловка 6 уровня.

КО 7: обманная атака +4d8, уклонение, быстрое перемещение (+10 футов), калечащий приём, невероятное проворство, спецуловка и одна оперативная уловка 6 уровня.

КО 8: обманная атака +4d8, уклонение, быстрое перемещение (+10 футов), калечащий приём, невероятное проворство, троекратная атака, спецуловка и одна оперативная уловка 6 уровня.

КО 9: обманная атака +5d8, уклонение, быстрое перемещение (+20 футов), калечащий приём, невероятное проворство, троекратная атака, спецуловка и одна оперативная уловка 6 уровня.

КО 10: обманная атака +5d8, уклонение, быстрое перемещение (+20 футов), калечащий приём, невероятное проворство, троекратная атака, спецуловка и одна оперативная уловка 10 уровня.

КО 11: обманная атака +6d8, уклонение, быстрое перемещение (+20 футов), калечащий приём, невероятное проворство, троекратная атака, спецспособность, спецуловка и одна оперативная уловка 10 уровня.

КО 13: обманная атака +7d8, уклонение, быстрое перемещение (+20 футов), калечащий приём, невероятное проворство, четырёхкратная атака, спецспособность, спецуловка и одна оперативная уловка 10 уровня.

КО 14: обманная атака +7d8, уклонение, быстрое перемещение (+20 футов), калечащий приём, невероятное проворство, четырёхкратная атака, спецспособность, спецуловка и одна оперативная уловка 14 уровня.

КО 15: обманная атака +8d8, уклонение, быстрое перемещение (+30 футов), калечащий приём, невероятное проворство, четырёхкратная атака, спецспособность, спецуловка и одна оперативная уловка 14 уровня.

КО 17: обманная атака +9d8, уклонение, быстрое перемещение (+30 футов), калечащий приём, невероятное проворство, четырёхкратная атака, двойной калечащий приём, спецспособность, спецуловка и одна оперативная уловка 14 уровня.

КО 19: обманная атака +10d8, уклонение, быстрое перемещение (+30 футов), калечащий приём, невероятное проворство, четырёхкратная атака, двойной калечащий приём, спецспособность, спецуловка и две оперативные уловки 14 уровня.

КО 20: обманная атака +10d8, уклонение, быстрое перемещение (+30 футов), калечащий приём, невероятное проворство, четырёхкратная атака, двойной калечащий приём, спецспособность, спецуловка, превосходный оперативник и две оперативные уловки 14 уровня.

Посланник

Харизматичные посланники вдохновляют союзников и отдают им приказания.

Требуемая роль: специалист.

Изменения: +2 к испытаниям Реакции.

Навыки: Проницательность в качестве одного отличного навыка и Блеф, Дипломатия или Запугивание в качестве второго.

Модификаторы характеристик: Харизма, Интеллект и Ловкость.

Снаряжение: лёгкая броня (уровень предмета = КО), короткоствольное оружие (уровень предмета = КО) и простое оружие ближнего боя (уровень предмета = КО – 1).

Способности в зависимости от КО

КО 1: одна импровизация посланника 1 уровня и одна особая способность.

КО 2: две импровизации посланника 1 уровня и одна особая способность.

КО 4: одна импровизация посланника 4 уровня, одна импровизация посланника 1 уровня и одна особая способность.

КО 6: одна импровизация посланника 6 уровня, одна импровизация посланника 4 уровня, одна импровизация посланника 1 уровня и одна особая способность.

КО 8: одна импровизация посланника 8 уровня, одна импровизация посланника 6 уровня, одна импровизация посланника 4 уровня и одна особая способность.

КО 9: одна импровизация посланника 8 уровня, одна импровизация посланника 6 уровня, одна импровизация посланника 4 уровня, особая способность опытный (см. стр. 141) и одна особая способность.

КО 10: две импровизации посланника 8 уровня, одна импровизация посланника 6 уровня, одна импровизация посланника 4 уровня, особая способность опытный (см. стр. 141) и одна особая способность.

КО 12: три импровизации посланника 8 уровня, одна импровизация посланника 6 уровня, особая способность опытный (см. стр. 141) и одна особая способность.

КО 16: четыре импровизации посланника 8 уровня, особая способность опытный (см. стр. 141) и одна особая способность.

КО 20: истинный мастер, четыре импровизации посланника 8 уровня, особая способность опытный (см. стр. 141) и одна особая способность.

Солдат

В снаряжение солдата входит мощное оружие и крепкая броня, они специально подготовлены к битве на передовой и способны не только наносить, но и выдерживать существенный урон.

Особые правила: выберите один боевой стиль (существа-солдаты с КО 9 и выше выбирают и вспомогательный боевой стиль). Техники стиля солдата должны относиться к выбранному стилю или стилям. Техники стилей, которые для существа бесполезны (а также те, которые можно просто учесть в параметрах), необязательно указывать в блоке параметров.

Требуемая роль: воитель.

Изменения: –2 к испытаниям Реакции и +2 к испытаниям Воли.

Модификаторы характеристик: существо-солдат распределяет модификаторы характеристик согласно одному из вариантов:

- *Ближний бой:* Сила, Ловкость и Выносливость.
- *Дистанционный бой:* Ловкость, Сила и Выносливость.

Снаряжение: снаряжение существа-солдата также выбирается в одном из двух вариантов:

- *Ближний бой:* тяжёлая броня (уровень предмета = КО), высокотехнологичное оружие ближнего боя (уровень предмета = КО + 1), длинноствольное оружие (уровень предмета = КО) и две гранаты (уровень предмета = КО).
- *Дистанционный бой:* тяжёлая броня (уровень предмета = КО), высокотехнологичное оружие ближнего боя (уровень предмета = КО), длинноствольное оружие (уровень предмета = КО + 1) или тяжёлое оружие (уровень предмета = КО) и две гранаты (уровень предмета = КО).

Способности в зависимости от КО

КО 1: техника стиля 1 уровня и одна особая способность.

КО 2: техника стиля 1 уровня, одна военная хитрость и одна особая способность.

КО 5: техники стиля 1 и 5 уровня, одна военная хитрость и одна особая способность.

КО 7: техники стиля 1 и 5 уровня, две военные хитрости и одна особая способность.

КО 9: техники стиля 1, 5 и 9 уровня; вспомогательный боевой стиль; техника вспомогательного стиля 1 уровня; две военные хитрости и одна особая способность.

КО 11: техники стиля 1, 5 и 9 уровня; вспомогательный боевой стиль; техника вспомогательного стиля 1 уровня; солдатский натиск; две военные хитрости и одна особая способность.

КО 13: техники стиля 1, 5, 9 и 13 уровня; вспомогательный боевой стиль; техники вспомогательного стиля 1 и 5 уровня; солдатский натиск и три особые способности.

КО 17: техники стиля 1, 5, 9, 13 и 17 уровня; вспомогательный боевой стиль; техники вспомогательного стиля 1, 5 и 9 уровня; солдатский натиск, две военные хитрости и одна особая способность.

КО 20: техники стиля 1, 5, 9, 13 и 17 уровня; вспомогательный боевой стиль; техники вспомогательного стиля 1, 5 и 9 уровня; солдатский натиск, смертельная атака, две военные хитрости и одна особая способность.

Солярион

Солярионы черпают свою мощь из бесконечных звёздных циклов и используют в сражении силы фотонов и гравитонов.

Особые правила: выберите одно из звёздных воплощений: либо звёздное оружие, либо звёздную броню. Существо-солярион, выбравшее звёздную броню, увеличивает ЭКБ и ККБ на 1 и получает устойчивость к энергии, указанную в таблице классовых особенностей солярионa (*«Основная книга правил»*, стр. 109). Существо-солярион, выбравшее звёздное оружие, наносит этим оружием в ближнем бою обычный урон, указанный для соответствующего КО в таблице 2 (см. стр. 129).

Вместо использования обычных правил для звёздного режима используется особая способность звёздная гармония (см. стр. 153); она считается звёздным режимом для любых способностей, влияющих на звёздный режим.

СПОСОБЫ ВОСПРИЯТИЯ

Особые способы восприятия позволяют некоторым существам замечать вещи, недоступные обычным людям. Как правило, это бесплатные способности, но существует и ряд исключений. Ниже перечислены бесплатные и обычные способности, дающие особые способы восприятия.

БЕСПЛАТНЫЕ

- Ночное зрение
- Слепое чутьё (запах или вибрация)
- Сумеречное зрение

ОБЫЧНЫЕ

- Слепое чутьё (жизнь, мысли и прочие необычные варианты)
- Слепозрение (любой способ)
- Сквозное чутьё (любой способ)
- Темновидение

Кроме этого, для существ-солярионов с КО 20 используется следующий упрощённый вариант способности звёздный идеал:

Звёздный апофеоз (Св): в качестве сопутствующего действия существо может улучшить или ухудшить на одну ступень уровень освещённости в пределах близкой дистанции вокруг себя. Кроме того, в начале боя существо сразу находится в состоянии полной гармонии, а не ждёт её 1d3 раунда.

Требуемая роль: воитель.

Изменения: –2 к испытаниям Реакции и +2 к испытаниям Воли.

Навыки: Мистицизм в качестве хорошего навыка.

Модификаторы характеристик: Сила, Ловкость и Харизма.

Снаряжение: снаряжение соляриона зависит от выбранного звёздного воплощения.

- *Звёздная броня:* лёгкая броня (уровень предмета = КО), короткоствольное оружие (уровень предмета = КО) и высокотехнологичное оружие ближнего боя (уровень предмета = КО + 1).
- *Звёздное оружие:* лёгкая броня (уровень предмета = КО), короткоствольное оружие (уровень предмета = КО) и солярионский оружейный кристалл (уровень предмета = КО).

Способности в зависимости от КО

КО 1: звёздное воплощение, звёздная гармония, чёрная дыра и сверхновая.

КО 2: звёздное воплощение, звёздная гармония, чёрная дыра, сверхновая и одно звёздное откровение 2 уровня.

КО 4: звёздное воплощение, звёздная гармония, чёрная дыра, сверхновая и два звёздных откровения 2 уровня.

КО 6: звёздное воплощение, звёздная гармония, чёрная дыра, сверхновая, одно звёздное откровение 6 уровня и одно звёздное откровение 2 уровня.

КО 7: звёздное воплощение, звёздная гармония, чёрная дыра, сверхновая, блистательные удары, одно звёздное откровение 6 уровня и одно звёздное откровение 2 уровня.

КО 8: звёздное воплощение, звёздная гармония, чёрная дыра, сверхновая, блистательные удары и два звёздных откровения 6 уровня.

КО 9: звёздное воплощение, звёздная гармония, чёрная дыра, сверхновая, блистательные удары, два звёздных откровения 6 уровня и одно наивысшее откровение.

КО 10: звёздное воплощение, звёздная гармония, чёрная дыра, сверхновая, блистательные удары, одно звёздное откровение 10 уровня, одно звёздное откровение 6 уровня и одно наивысшее откровение.

КО 13: звёздное воплощение, звёздная гармония, чёрная дыра, сверхновая, блистательные удары, солярионский натиск, два звёздных откровения 10 уровня и одно наивысшее откровение.

КО 14: звёздное воплощение, звёздная гармония, чёрная дыра, сверхновая, блистательные удары, солярионский натиск, одно звёздное откровение 14 уровня, одно звёздное откровение 10 уровня и одно наивысшее откровение.

КО 17: звёздное воплощение, звёздная гармония, чёрная дыра, сверхновая, блистательные удары, солярионский натиск, два звёздных откровения 14 уровня и два наивысших откровения.

КО 20: звёздное воплощение, звёздная гармония, чёрная дыра, сверхновая, блистательные удары, солярионский натиск, звёздный апофеоз (см. выше), два звёздных откровения 14 уровня и два наивысших откровения.

Техномант

Эти заклинатели соединяют магию и технологию воедино.

Особые правила: в большинстве случаев заклинания нужно выбирать из списка заклинаний техноманта. Заклинания для накопителя чар можно брать не только из списка известных техноманту заклинаний.

Требуемая роль: заклинатель.

Изменения: нет.

Навыки: Компьютеры в качестве отличного навыка, Мистицизм в качестве хорошего.

Модификаторы характеристик: Интеллект, Ловкость и Мудрость.

Снаряжение: лёгкая броня (уровень предмета = КО), короткоствольное оружие (уровень предмета = КО) и простое оружие ближнего боя (уровень предмета = КО – 1).

Способности в зависимости от КО

КО 1: хранилище чар и одна особая способность.

КО 2: хранилище чар, один магический хак 2 уровня и одна особая способность.

КО 5: хранилище чар, один магический хак 5 уровня и один магический хак 2 уровня.

КО 6: хранилище чар, накопитель чар 1, один магический хак 5 уровня и один магический хак 2 уровня.

КО 8: хранилище чар, накопитель чар 1, один магический хак 8 уровня и один магический хак 5 уровня.

КО 11: хранилище чар, накопитель чар 1, один магический хак 11 уровня и один магический хак 8 уровня.

КО 12: хранилище чар, накопитель чар 2, один магический хак 11 уровня и один магический хак 8 уровня.

КО 14: хранилище чар, накопитель чар 2, один магический хак 14 уровня и один магический хак 11 уровня.

КО 17: хранилище чар, накопитель чар 2 и два магических хака 14 уровня.

КО 18: хранилище чар, накопитель чар 3 и два магических хака 14 уровня.

ЭТАП 5: БАЗОВЫЙ ШАБЛОН

На этом необязательном этапе существо можно изменить, добавив базовый шаблон. Базовые шаблоны встречаются в описаниях инопланетян (например, базовый шаблон нигиля на стр. 67); простые базовые шаблоны перечислены в приложении 3 на стр. 149. Если для применения базового шаблона нужен определённый КО, он указывается в скобках после названия.

ЭТАП 6: ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Большая часть индивидуальности персонажа ведущего — его особые способности. Сюда относятся особые действия, которые персонаж может совершать, устойчивость к разного рода атакам, дополнительные типы перемещения и изменения параметров. Вы можете дать существу любую особую способность вне зависимости от роли, но к этому стоит отнестись с аккуратностью. Например, некоторые способности (многие черты и мультиатака) используются в бою и в большей степени понадобятся воителю. Тем не менее, если у воителя слишком много способностей, требующих действия, он может попросту не успеть ими воспользоваться в ходе сцены. Специалисту подойдут особые способности, использующие навыки или увеличивающие их модификаторы. Заклинателю же пригодятся способности, улучшающие его магический потенциал.

Общие правила для существ как особые способности

Содержащиеся в приложении 4 (см. стр. 151) правила можно использовать в качестве особых способностей. Для некоторых из них потребуется определить ряд параметров: в случае с губительным дыханием нужно определить его область действия, тип урона и частоту применения; необходимая информация обычно содержится в описании правила в разделе «Рекомендации».

Если особая способность просто вносит изменения в параметры существа, она не указывается в блоке параметров, поскольку все значения уже приведены с её учётом.

Черты как особые способности

Как правило, у персонажей ведущего нет черт, но вы можете добавить их в качестве особых способностей (например, выбрав из списка в *«Основной книге правил»*). Если черта только изменяет параметры существа или применяется всё время (например, Улучшенная инициатива), лучше просто учесть её при расчёте параметров персонажа ведущего и определении максимального количества особых способностей, если она ощутимо полезна (в противном случае она бесплатна).

Мы рекомендуем выбирать черты, которые дают персонажу новые атаки или действия, которые он до этого совершать не мог.

Бесплатные особые способности

Если особая способность недостаточно значима, она не учитывается при определении максимального количества особых способностей и считается бесплатной. В качестве примера можно привести дополнительные типы перемещения (лазание, плавание, полёт или рытьё), ряд способов восприятия (см. врезку) и ограниченную телепатию (*«Основная книга правил»*, стр. 265). Если существо нуждается в способности, чтобы выживать в привычной для себя среде (например, дыхание под водой или амфибия), она в большинстве случаев также бесплатна.

Слабые стороны: негативные особые способности (например, уязвимость или зависимость) считаются бесплатными. Если у существа много полезных особых способностей, будет нелишним добавить ему и слабую сторону. Если способность даёт и преимущество, и недостаток (например, неразумный), она также бесплатна.

Изменения

Эта категория особых способностей просто изменяет базовые параметры существа и не требует других правил. Подобные способности могут превратить персонажа в огромного громилу или дать ему особые защитные способности, влияющие только на параметры роли. Как правило, каждое из изменений не рекомендуется применять более одного раза.

Вспомогательная магия: на этапе 8 персонаж получает псевдозаклинания в соответствии со своим КО, но в ограниченном количестве: либо все псевдозаклинания, которые применяются один раз в день, либо по одному псевдозаклинанию для каждой частоты (неограниченно, 1 в день и так далее).

Громила: для основной атаки существа используется низкий модификатор атаки, но урон рассчитывается, как если бы КО существа был на 2 выше (при этом увеличивается и урон за КО). Чем выше КО, тем более значима эта способность.

Дополнительные ПЗ: ПЗ существа увеличиваются на 20%.

Облегчение испытаний: увеличьте модификаторы всех испытаний на 1 или модификатор одного из испытаний на 3.

Опытный: увеличьте бонусы всех отличных и хороших навыков на 1.

Создание новых способностей

В книге описаны широко распространённые особые способности, включая способности типов и подтипов существ, но персонажей ведущего может быть великое множество, и в какой-то момент вы создадите такого, которому потребуются абсолютно новые способности. При создании способности с нуля найдите похожую уже существующую способность или заклинание и посмотрите, какие существа её обычно используют или к какому кругу относится заклинание. Затем, основываясь на КО таких существ или круге заклинания, решите, подходит ли она для персонажа требуемого КО или нет.

ЭТАП 7: НАВЫКИ

Роли персонажей ведущего дополнительно выделяют две категории навыков: отличные и хорошие. Указанное для каждой категории число представляет собой общий бонус для навыков этой категории, модификаторы характеристик отдельно прибавлять не нужно. Для прочих навыков (не хороших и не отличных) в качестве бонусов используются модификаторы связанных с ними характеристик. В случае если модификатор связанной с хорошим или отличным навыком характеристики превышает бонус, указанный в таблице роли для соответствующего навыка, используется этот модификатор характеристики.

Все персонажи ведущего по умолчанию получают Внимание в качестве хорошего навыка. Вы можете выбрать его и в качестве отличного навыка, чтобы создать крайне бдительное существо, или просто использовать модификатор его Мудрости, если оно не особо наблюдательно.

Выбор навыков

В большинстве случаев мы рекомендуем выбирать отличные навыки из числа связанных с характеристикой с наибольшим модификатором. Если самый высокий модификатор у Ловкости, существу в качестве отличного навыка можно дать Акробатику или Скрытность.

ТАБЛИЦА 7: ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

КО	ПСЕВДОЗАКЛИНАНИЯ	ЗАКЛИНАНИЯ
⅓–3	1 в день — два заклинания 1 круга Неограниченно — два заклинания 0 круга	1 круг (3 в день) — два заклинания 0 круг (неограниченно) — два заклинания
4–6	1 в день — два заклинания 2 круга 3 в день — три заклинания 1 круга Неограниченно — два заклинания 0 круга	2 круг (3 в день) — два заклинания 1 круг (6 в день) — три заклинания 0 (неограниченно) — два заклинания
7–9	1 в день — два заклинания 3 круга 3 в день — четыре заклинания 2 круга Неограниченно — два заклинания 1 круга	3 круг (3 в день) — два заклинания 2 круг (6 в день) — четыре заклинания 1 круг (неограниченно) — два заклинания
10–12	1 в день — два заклинания 4 круга 3 в день — четыре заклинания 3 круга Неограниченно — два заклинания 2 круга	4 круг (3 в день) — два заклинания 3 круг (6 в день) — четыре заклинания 2 круг (неограниченно) — два заклинания
13–15	1 в день — два заклинания 5 круга 3 в день — четыре заклинания 4 круга Неограниченно — два заклинания 3 круга	5 круг (3 в день) — два заклинания 4 круг (6 в день) — четыре заклинания 3 круг (неограниченно) — два заклинания
16–18	1 в день — два заклинания 6 круга 3 в день — четыре заклинания 5 круга Неограниченно — два заклинания 4 круга	6 круг (3 в день) — два заклинания 5 круг (6 в день) — четыре заклинания 4 круг (неограниченно) — два заклинания
19+	1 в день — четыре заклинания 6 круга 3 в день — три заклинания 5 круга Неограниченно — два заклинания 4 круга	6 круг (3 в день) — четыре заклинания 5 круг (6 в день) — три заклинания 4 круг (неограниченно) — два заклинания

Количество навыков существа — величина гибкая. Не стоит отклоняться от указанного для выбранного КО количества отличных и хороших навыков более чем на 1–2, но учёный-заклинатель вполне может обладать и большим количеством отличных навыков, а у неразумных существ отличных или хороших навыков зачастую может не быть вовсе.

ЭТАП 8: ЗАКЛИНАНИЯ

Данный этап потребуется лишь в случае, если ваш персонаж — заклинатель или обладает особой способностью вспомогательная магия (см. стр. 141). У персонажа ведущего меньший запас заклинаний по сравнению с героями — это сделано специально, поскольку персонажи ведущего обычно не появляются в игре надолго. Уделите внимание подбору заклинаний, чтобы они действительно были полезны, когда персонаж появится в игре. СЛ заклинаний зависит от роли существа.

Количество заклинаний

Существо может применять врождённые псевдозаклинания или творить магию как один из классов заклинателей. Ниже объяснены основные различия — помня о решениях, принятых на предыдущих этапах, определите, какой из способов лучше подходит для вашего существа. Само собой, оно может использовать и оба способа сразу (например, персонаж может применять псевдозаклинания расы и обычные заклинания благодаря классовому шаблону), но проще их не смешивать без особой необходимости. Когда вы приняли решение, выберите диапазон КО для персонажа ведущего и сверьтесь с соответствующим столбцом таблицы 7, чтобы определить количество заклинаний в день.

Не забывайте, что всё написанное — лишь рекомендации. Если вы хотите добавить или убрать какое-то заклинание, чтобы существо было более запоминающимся, — пожалуйста, но удостоверьтесь, что оно не нарушает баланс.

Псевдозаклинания: большинство персонажей ведущего применяют псевдозаклинания — магию, которую можно использовать без классового шаблона заклинателя. В столбце «Псевдозаклинания» таблицы 7 указано, сколько псевдозаклинаний какого круга и как часто может применять персонаж. Так, «3 в день — четыре заклинания 2 круга» означает, что вы можете выбрать четыре заклинания 2 круга и персонаж сможет использовать каждое из них три раза в день. Персонаж ведущего не сможет применить ни одно из этих заклинаний более трёх раз в день, даже если при этом не пользовался никакими другими, — количество использований считается отдельно для каждого из заклинаний.

Заклинания: ряд персонажей ведущего творят магию подобно героям-заклинателям. Обычно при этом они обладают классовым шаблоном (например, мистика или техноманта), но он необязателен. Для таких персонажей количество сотворяемых заклинаний связано с кругом заклинания, а не задаётся отдельно для каждого. В этом случае «3 круг (3 в день) — два заклинания» будет означать, что вы можете выбрать два известных персонажу заклинания 3 круга и персонаж сможет три раза в день сотворить их в любом сочетании. Получается, что заклинаний в день можно сотворить меньше, чем псевдозаклинаний, но в бою такой персонаж будет менее предсказуем (и более опасен, учитывая невысокую продолжительность жизни персонажей ведущего в бою).

ЭТАП 9: ИТОГОВАЯ ПРОВЕРКА

Настало время вновь изучить персонажа в целом и удостовериться, что он соответствует задуманной концепции. Если это обычное чудовище, которое не будет появляться часто и не играет особого значения в сюжете, не вдавайтесь в подробности. Если же это важный для сюжета персонаж, вам стоит сравнить его параметры с существами схожего КО, чтобы понять, не получился ли он слишком слабым или сильным.

Когда вы закончили сверять параметры, дайте существу имя. Поздравляем! Персонаж готов к встрече с героями на поле брани или во время напряжённых переговоров!

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ

Одним из могущественнейших видов магии школы воплощения считаются заклинания призывания, которые могут перенести к вам существ, способных помочь в бою или при выполнении иных задач (см. дескриптор «призывание» на стр. 268 *«Основной книги правил»*). Магию воплощения изучают в множестве магических академий миров Соглашения и за их пределами. Крупнейшими из них считаются Арканамириум на станции «Авессалом», мистические монастыри Кастровеля и Корпус боевой магии в Вескариуме. Самое известное заклинание призывания — *призыв существа*. Несмотря на то, что сотворение этого заклинания — дело небыстрое и оттого рискованное, большинство заклинателей быстро понимают, что перед тем, как провести целый раунд, призывая существо с другого плана, лучше спрятаться в укрытии (или принять аналогичные защитные меры).

ПРИЗЫВ СУЩЕСТВА

1–6 1–6

Школа: воплощение (призывание).
Время сотворения: 1 раунд.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Эффект: одно или несколько призванных существ.
Длит.: 1 раунд за УЗ (П).
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Это заклинание позволяет призвать экстрапланарное существо (обычно потустороннее существо, элементаля или волшебного зверя родом с иного плана, но это может оказаться и экстрапланарная конструкция). Оно появляется там, где вы укажете, и немедленно начинает действовать в ваш ход: нападает на ваших противников как умеет. Если вы способны с ним общаться, то можете приказать не атаковать, атаковать определённого противника или совершать иные действия.

Когда вы изучаете это заклинание, выберите четырёх существ из соответствующего списка таблицы 8 для каждого круга заклинания, на котором можете его сотворить. Так, для *призыва существа* первого круга вы можете выбрать маленьких элементалей воды, воздуха, земли и огня. Обратите внимание, что для выбора некоторых существ требуется определённый класс или мировоззрение (см. таблицу 8). Вместо выбора одного из существ вы можете взять существо из списка более низкого круга: это позволит вам призывать сразу трёх подобных существ. Всякий раз при повышении в уровне вы сможете заменить выбранных существ.

Вы можете изучить заклинание *призыв существа* второй раз на наивысшем доступном вам круге заклинаний. При этом выберите ещё по 4 дополнительных существа для каждого круга заклинания, на котором можете его сотворить.

При каждом сотворении заклинания вы сами решаете, кого из выбранных существ призвать.

- **1 круг:** вы призываете одно существо из числа выбранных вами из списка 1 круга.
- **2 круг:** вы призываете одно существо из числа выбранных вами из списка 2 круга (если вы взяли существо из списка более низкого круга, то призываете трёх таких существ).
- **3 круг:** вы призываете одно существо из числа выбранных вами из списка 3 круга (если вы взяли существо из списка более низкого круга, то призываете трёх таких существ).
- **4 круг:** вы призываете одно существо из числа выбранных вами из списка 4 круга (если вы взяли существо из списка более низкого круга, то призываете трёх таких существ).
- **5 круг:** вы призываете одно существо из числа выбранных вами из списка 5 круга (если вы взяли существо из списка более низкого круга, то призываете трёх таких существ).
- **6 круг:** вы призываете одно существо из числа выбранных вами из списка 6 круга (если вы взяли существо из списка более низкого круга, то призываете трёх таких существ).

Призванное существо не может пользоваться способностями для телепортации, перемещения между планами или магического прорицания. Нельзя призвать существо в среду, где оно нежизнеспособно (так, дышащее существо нельзя призвать в безвоздушное пространство). Призванные этим заклинанием существа не могут использовать заклинания (и псевдозаклинания, их воспроизводящие) с дорогими реагентами или требующие траты ПР (например, *возвращение к жизни*).

Для того чтобы определить параметры призванного существа, сперва обратитесь к таблице 8. Если в столбце «Блок параметров» указан номер страницы, используйте блок параметров существа, описанного там, изменив в соответствии с вашим мировоззрением. Если же в нём указан размер элементаля: маленький, небольшой, средний, крупный, огромный или древний, то используйте блок параметров одноимённого элементаля (см. стр. 122), применив к нему нужный шаблон (указанный в столбце «Шаблон»; шаблоны призыва перечислены на стр. 146–148, шаблоны элементалей — на стр. 123). Если существо не элементаль, то оно не получает невосприимчивости элементалей и шаблон элементаля. Таким образом, для того чтобы определить параметры ангела из списка 1 круга, используется блок параметров маленького элементаля, к которому применяется шаблон призыва ангела.

ШАБЛОНЫ ПРИЗЫВА

Шаблоны призыва применяются к базовым блокам параметров элементалей, приведённым на стр. 122–123, и таким образом создают призываемых существ. Существа с шаблонами призыва лишаются невосприимчивостей элементалей и не получают шаблон элементаля. Эти существа не являются единственными или даже самыми распространёнными представителями указанного типа. Например, существует великое множество ангелов, но те, что призываются этим заклинанием, выглядят, по сути, как гуманоиды. С разрешения ведущего вы можете вызывать существ иного облика, используя те же шаблоны и блоки параметров.

Тип и подтип: измените тип и подтип существа в соответствии с шаблоном призыва. Не применяйте шаблоны типа и подтипа к призванным существам: все необходимые изменения уже включены в шаблон призыва.

Мировоззрение: при наличии этого раздела мировоззрение существа изменяется на указанное.

Особенности: перечисленные здесь особенности используют общие правила для существ, приведённые в приложении 4, если не указано иное.

Навыки: перечисленные навыки дополняют те, что указаны в базовом блоке параметров элементаля, и используют тот же общий бонус.

ТАБЛИЦА 8: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВА

1 КРУГ	БЛОК ПАРАМЕТРОВ	ШАБЛОН	ТРЕБОВАНИЯ
Агафион	Маленький	Призыва	Не злой
Азата	Маленький	Призыва	Не злой и не принципиальный
Ангел	Маленький	Призыва	Не злой
Архон	Маленький	Призыва	Не злой и не хаотичный
Вечный	Маленький	Призыва	Нейтральное мировоззрение
Даймон	Маленький	Призыва	Не добрый
Демон	Маленький	Призыва	Не добрый и не принципиальный
Дьявол	Маленький	Призыва	Не добрый и не хаотичный
Зверь из Первого мира	Маленький	Призыва	Мистик
Неотвратимый	Маленький	Призыва	Не хаотичный
Протеанин	Маленький	Призыва	Не принципиальный
Робот	Маленький	Призыва	Техномант
Скиттермандер-детёныш	Стр. 98	Простой базовый*	Нет
Теневое существо	Маленький	Призыва	Нет
Элементаль воды	Маленький	Элементаль	Нет
Элементаль воздуха	Маленький	Элементаль	Нет
Элементаль земли	Маленький	Элементаль	Нет
Элементаль огня	Маленький	Элементаль	Нет

2 КРУГ	БЛОК ПАРАМЕТРОВ	ШАБЛОН	ТРЕБОВАНИЯ
Агафион	Небольшой	Призыва	Не злой
Азата	Небольшой	Призыва	Не злой и не принципиальный
Ангел	Небольшой	Призыва	Не злой
Архон	Небольшой	Призыва	Не злой и не хаотичный
Вечный	Небольшой	Призыва	Нейтральное мировоззрение
Даймон	Небольшой	Призыва	Не добрый
Демон	Небольшой	Призыва	Не добрый и не принципиальный
Дьявол	Небольшой	Призыва	Не добрый и не хаотичный
Зверь из Первого мира	Небольшой	Призыва	Мистик
Неотвратимый	Небольшой	Призыва	Не хаотичный
Охранный робот класса «Наблюдатель»	Стр. 86	Простой базовый*	Техномант
Протеанин	Небольшой	Призыва	Не принципиальный
Робот	Небольшой	Призыва	Техномант
Теневое существо	Небольшой	Призыва	Нет
Элементаль воды	Небольшой	Элементаль	Нет
Элементаль воздуха	Небольшой	Элементаль	Нет
Элементаль земли	Небольшой	Элементаль	Нет
Элементаль огня	Небольшой	Элементаль	Нет

3 КРУГ	БЛОК ПАРАМЕТРОВ	ШАБЛОН	ТРЕБОВАНИЯ
Агафион	Средний	Призыва	Не злой
Азата	Средний	Призыва	Не злой и не принципиальный
Ангел	Средний	Призыва	Не злой
Архон	Средний	Призыва	Не злой и не хаотичный
Вечный	Средний	Призыва	Нейтральное мировоззрение
Даймон	Средний	Призыва	Не добрый
Демон	Средний	Призыва	Не добрый и не принципиальный
Дьявол	Средний	Призыва	Не добрый и не хаотичный
Зверь из Первого мира	Средний	Призыва	Мистик
Костоед	Стр. 48	Простой базовый*	Нет
Ксарик	Стр. 52	Простой базовый*	Нет
Неотвратимый	Средний	Призыва	Не хаотичный
Протеанин	Средний	Призыва	Не принципиальный
Робот	Средний	Призыва	Техномант
Теневое существо	Средний	Призыва	Нет
Хаан	Стр. 112	Простой базовый*	Нет
Элементаль воды	Средний	Элементаль	Нет
Элементаль воздуха	Средний	Элементаль	Нет
Элементаль земли	Средний	Элементаль	Нет
Элементаль огня	Средний	Элементаль	Нет

4 КРУГ	БЛОК ПАРАМЕТРОВ	ШАБЛОН	ТРЕБОВАНИЯ
Агафион	Крупный	Призыва	Не злой
Азата	Крупный	Призыва	Не злой и не принципиальный
Ангел	Крупный	Призыва	Не злой
Архон	Крупный	Призыва	Не злой и не хаотичный
Вечный	Крупный	Призыва	Нейтральное мировоззрение
Горный угорь	Стр. 26	Простой базовый*	Нет
Даймон	Крупный	Призыва	Не добрый
Демон	Крупный	Призыва	Не добрый и не принципиальный
Дьявол	Крупный	Призыва	Не добрый и не хаотичный
Зверь из Первого мира	Крупный	Призыва	Мистик
Неотвратимый	Крупный	Призыва	Не хаотичный
Орокоран	Стр. 72	Простой базовый*	Нет
Протеанин	Крупный	Призыва	Не принципиальный
Робот	Крупный	Призыва	Техномант
Теневое существо	Крупный	Призыва	Нет
Элементаль воды	Крупный	Элементаль	Нет
Элементаль воздуха	Крупный	Элементаль	Нет
Элементаль земли	Крупный	Элементаль	Нет
Элементаль огня	Крупный	Элементаль	Нет

5 КРУГ	БЛОК ПАРАМЕТРОВ	ШАБЛОН	ТРЕБОВАНИЯ
Агафион	Огромный	Призыва	Не злой
Азата	Огромный	Призыва	Не злой и не принципиальный
Ангел	Огромный	Призыва	Не злой
Архон	Огромный	Призыва	Не злой и не хаотичный
Вечный	Огромный	Призыва	Нейтральное мировоззрение
Даймон	Огромный	Призыва	Не добрый
Демон	Огромный	Призыва	Не добрый и не принципиальный
Дьявол	Огромный	Призыва	Не добрый и не хаотичный
Зверь из Первого мира	Огромный	Призыва	Мистик
Неотвратимый	Огромный	Призыва	Не хаотичный
Протеанин	Огромный	Призыва	Не принципиальный
Робот	Огромный	Призыва	Техномант
Сурнох	Стр. 104	Простой базовый*	Нет
Теневое существо	Огромный	Призыва	Нет
Элементаль воды	Огромный	Элементаль	Нет
Элементаль воздуха	Огромный	Элементаль	Нет
Элементаль земли	Огромный	Элементаль	Нет
Элементаль огня	Огромный	Элементаль	Нет

6 КРУГ	БЛОК ПАРАМЕТРОВ	ШАБЛОН	ТРЕБОВАНИЯ
Агафион	Древний	Призыва	Не злой
Азата	Древний	Призыва	Не злой и не принципиальный
Ангел	Древний	Призыва	Не злой
Архон	Древний	Призыва	Не злой и не хаотичный
Вечный	Древний	Призыва	Нейтральное мировоззрение
Даймон	Древний	Призыва	Не добрый
Демон	Древний	Призыва	Не добрый и не принципиальный
Дьявол	Древний	Призыва	Не добрый и не хаотичный
Зверь из Первого мира	Древний	Призыва	Мистик
Неотвратимый	Древний	Призыва	Не хаотичный
Протеанин	Древний	Призыва	Не принципиальный
Робот	Древний	Призыва	Техномант
Теневое существо	Древний	Призыва	Нет
Элементаль воды	Древний	Элементаль	Нет
Элементаль воздуха	Древний	Элементаль	Нет
Элементаль земли	Древний	Элементаль	Нет
Элементаль огня	Древний	Элементаль	Нет

*В зависимости от мировоззрения призывающего это существо получает простой базовый шаблон: доброе мировоззрение – небожитель, злое – бестия, не злое и не доброе – астральный. Указанные шаблоны описаны на стр. 149–150.

Языки: здесь перечисляются все языки, которые известны подобным существам.

Атака: шаблон призыва может изменять обычную атаку элементалей (крушащий удар). Если в разделе указан только тип атаки и урона, то модификатор атаки и величина урона не изменяются. Например, ангел с КО ⅓, которого можно призвать из списка 1 круга, вооружён естественным оружием с режущим уроном, но оно по-прежнему остаётся оружием ближнего боя и наносит 1d6 + 3 урона с модификатором атаки +5. Некоторые шаблоны добавляют новые виды атаки, описанные в соответствии с КО призываемого существа.

Шаблоны призыва

Ниже приведены описания шаблонов призыва, используемых для заклинания *призыв существа*. Нужный блок параметров достаточно легко создать прямо по необходимости, но мы всё же рекомендуем подготавливать их для призываемых существ заранее, чтобы не затягивать игру. Если в описании шаблона отсутствует какой-то раздел, используйте аналогичный раздел блока параметров элементаля без изменений (но не забывайте, что существо не получает невосприимчивостей элементалей).

Агафион

Призываемые агафионы прибывают из Нирваны, принимая облик антропоморфных животных разных видов, например львов или медведей.

Тип: потустороннее существо (агафион, добрый, экстрапланарный).

Мировоззрение: изменяется на нейтральное доброе.

Особенности: сумеречное зрение; базовая скорость увеличивается до 30 футов; лазание 30 футов, плавание 30 футов; если КО 7 или выше, получает полёт 30 футов (Св, средняя манёвренность); +4 к испытаниям против яда; невосприимчивость к электричеству и окаменению; устойчивость к звуку и холоду, равная КО существа; если в базовом блоке параметров есть СУ, оно заменяется на СУ/зло.

Навыки: Выживание.

Языки: всеобщий и разговор с животными (аналогично дарованной силе ксенодруида, см. стр. 79 *«Основной книги правил»*).

Атака: атака в ближнем бою заменяется на удар когтями (режущий урон).

КО 7: замените атаку в ближнем бою на укус +18 (1d8 + 13 *Ко*) и добавьте
Мультиатака: укус +12 (1d8 + 13 *Ко*), 2 удара когтями +12 (1d6 + 13 *Р*).

КО 11: замените атаку в ближнем бою на укус +24 (2d8 + 19 *Ко*) и добавьте
Мультиатака: укус +18 (2d8 + 19 *Ко*), 2 удара когтями +18 (2d6 + 19 *Р*).

Азата

Призываемые азаты прибывают из Элизиума и внешне напоминают гуманоидов, в которых сочетаются черты эльфов и животных. Азаты вооружены золотыми небесными луками, которые почти никогда не выпускают из рук.

Тип: потустороннее существо (азата, добрый, хаотичный, экстрапланарный).

Мировоззрение: изменяется на хаотичное доброе.

Особенности: сумеречное зрение; базовая скорость увеличивается до 30 футов; невосприимчивость к электричеству и окаменению; устойчивость к огню и холоду, равная КО существа; если в базовом блоке параметров есть СУ, оно заменяется на СУ/зло.

Навыки: Культура.

Языки: всеобщий и небесный.

Атака: призванное существо получает дистанционную атаку с шагом дистанции 120 футов, она считается атакой естественным оружием.

КО ½: модификатор атаки в ближнем бою изменяется на +2, добавьте
Дистанционная: небесный лук +5 (1d4 *Ко*).

КО 1: модификатор атаки в ближнем бою изменяется на +6, добавьте
Дистанционная: небесный лук +9 (1d6 + 1 *Ко*).

КО 3: модификатор атаки в ближнем бою изменяется на +9, добавьте
Дистанционная: небесный лук +12 (1d6 + 3 *Ко*).

КО 5: модификатор атаки в ближнем бою изменяется на +12, добавьте
Дистанционная: небесный лук +15 (1d8 + 5 *Ко*).

КО 7: модификатор атаки в ближнем бою изменяется на +15, добавьте
Дистанционная: небесный лук +18 (2d8 + 7 *Ко*).

КО 11: модификатор атаки в ближнем бою изменяется на +21, добавьте
Дистанционная: небесный лук +24 (3d10 + 11 *Ко*).

Ангел

Призываемые ангелы прибывают с любого из добрых Внешних планов. Внешне они выглядят как крылатые существа, созданные из живого света и имеющие гуманоидную форму, но без каких-то определённых черт.

Тип: потустороннее существо (ангел, добрый, экстрапланарный).

Мировоззрение: изменяется на нейтральное доброе.

Особенности: сумеречное зрение; базовая скорость увеличивается до 30 футов; полёт 30 футов (Св, безупречная манёвренность) или, если КО 7 или выше, полёт 60 футов (Св, безупречная манёвренность); +4 к испытаниям против яда; невосприимчивость к окаменению; устойчивость к кислоте, огню, холоду и электричеству, равная КО существа; если в базовом блоке параметров есть СУ, оно изменяется на СУ/зло.

Навыки: Дипломатия и Мистицизм.

Языки: всеобщий и небесный.

Атака: атака в ближнем бою заменяется на меч света (режущий урон), который считается естественным оружием.

Архон

Призываемые архоны прибывают с Небес и рады помочь в защите порядка и борьбе со злом. Они принимают форму парящих рун или светящихся изнутри предметов или инструментов.

Тип: потустороннее существо (архон, добрый, принципиальный, экстрапланарный).

Мировоззрение: изменяется на принципиальное доброе.

Особенности: сумеречное зрение; полёт 30 футов (Св, безупречная манёвренность) или, если КО 7 или выше, полёт 60 футов (Св, безупречная манёвренность); +4 к испытаниям против яда; невосприимчивость к электричеству и окаменению; если в базовом блоке параметров есть СУ, оно заменяется на СУ/зло.

Навыки: Дипломатия и Запугивание.

Языки: всеобщий и небесный.

Атака: призванное существо получает дистанционную атаку с шагом дистанции 60 футов.

КО ½: **Дистанционная:** луч света +2 (1d4 *О*).

КО 1: **Дистанционная:** луч света +6 (1d4 + 1 *О*).

КО 3: **Дистанционная:** луч света +9 (1d4 + 3 *О*).

КО 5: **Дистанционная:** луч света +12 (1d6 + 5 *О*).

КО 7: **Дистанционная:** луч света +15 (2d6 + 7 *О*).

КО 11: **Дистанционная:** луч света +21 (3d8 + 11 *О*).

Вечный

Вечные — загадочные нейтральные потусторонние существа, защищающие реальность и поддерживающие её существование. Внешне они выглядят как светящиеся облака энергии, из которых выступает несколько конечностей и инструментов. Общаются они исключительно при помощи изображений.

Тип: потустороннее существо (вечный, экстрапланарный).

Особенности: полёт 30 футов (Св, безупречная манёвренность); невосприимчивость к холоду, критическим ударам и яду; устойчивость к огню и электричеству, равная КО существа.

Навыки: Биологические науки, Инженерное дело, Культура, Мистицизм и Физические науки.

Языки: телепатия 100 футов.

Даймон

Призываемые даймоны прибывают с Абаддона, чтобы сеять разруху и погибель, и желают уничтожить всех смертных, чтобы пожрать энергию их душ. Внешне они выглядят как покрытые жуткими шипами чудовища, чьи длинные и тонкие конечности изгибаются под странными углами.

Тип: потустороннее существо (даймон, злой, экстрапланарный).

Мировоззрение: изменяется на нейтральное злое.

Особенности: базовая скорость увеличивается до 30 футов; невосприимчивость к кислоте, смертельным эффектам, болезням и ядам; устойчивость к огню, холоду и электричеству, равная КО существа; если в базовом блоке параметров есть СУ, оно заменяется на СУ/добро.

Навыки: Запугивание и Мистицизм.

Языки: всеобщий, демонический и дьявольский.

Атака: призванное существо получает дистанционную атаку с шагом дистанции 30 футов.

КО ½: **Дистанционная:** шип +2 (1d4 *Ко*).

КО 1: **Дистанционная:** шип +6 (1d6 + 1 *Ко*).

КО 3: **Дистанционная:** шип +9 (1d6 + 3 *Ко*).

КО 5: **Дистанционная:** шип +12 (1d8 + 5 *Ко*).

КО 7: **Дистанционная:** шип +15 (2d8 + 7 *Ко*).

КО 11: **Дистанционная:** шип +21 (3d10 + 11 *Ко*).

Демон

Призываемые демоны прибывают с хаотичного плана Бездны. Отдалённо напоминая гуманоидов, они искривлены и обладают устрашающими пастями и рваными крыльями. Демоны просто упиваются разрушением.

Тип: потустороннее существо (демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).

Мировоззрение: изменяется на хаотичное злое.

Особенности: базовая скорость увеличивается до 30 футов; полёт 30 футов (Св, средняя манёвренность) или, если КО 7 или выше, полёт 60 футов (Св, средняя манёвренность); невосприимчивость к электричеству и яду; устойчивость к кислоте, огню и холоду, равная КО существа; если в базовом блоке параметров есть СУ, оно заменяется на СУ/добро.

Навыки: Блеф и Запугивание.

Языки: всеобщий и демонический.

Атака: атака в ближнем бою заменяется на укус (колющий урон).

ПРИЗЫВАЕМЫЕ ПО УМОЛЧАНИЮ СУЩЕСТВА

Если *призыв существа* был сотворён при помощи магического предмета или его сотворил кто-то, кто не изучал заклинание (например, при использовании камня чар), призвать можно только одного из четырёх элементалей из списка для соответствующего круга заклинаний (если для предмета не указано иное существо). Аналогичным образом и персонажи ведущего, использующие *призыв существа*, считаются выбравшими четырёх элементалей на каждом из доступных им кругов, если в описании не указано иное.

Дьявол

Призываемые дьяволы прибывают с принципиального плана Преисподней. Они обычно выглядят как хвостатые длиннорогие гуманоиды с алой кожей.

Тип: потустороннее существо (дьявол, злой, принципиальный, экстрапланарный).

Мировоззрение: изменяется на принципиальное злое.

Особенности: темновидение; базовая скорость увеличивается до 30 футов; невосприимчивость к огню и яду; устойчивость к кислоте и холоду, равная КО существа; если в базовом блоке параметров есть СУ, оно заменяется на СУ/добро.

Навыки: Блеф и Мистицизм.

Языки: всеобщий и дьявольский.

Атака: атака в ближнем бою заменяется на удар когтями (режущий урон).

Зверь из Первого мира

Призываемые из Первого мира существа обычно выглядят как необычные хищные звери, а порой — как смесь двух животных, например грифоголовый лев или огромный тигр в чёрно-красную полоску.

Тип: волшебный зверь (экстрапланарный).

Особенности: сумеречное зрение, слепое чутьё (запах) 30 футов; базовая скорость увеличивается до 30 футов; лазание 30 футов; если в базовом блоке параметров есть СУ, оно заменяется на СУ/холодное железо.

Навыки: Внимание, Выживание и Скрытность.

Языки: всеобщий и гномий.

Атака: атака в ближнем бою заменяется на укус (колющий урон) с особой способностью захват.

Неотвратимый

Неотвратимые — напоминающие конструкции потусторонние существа, обитающие в Стержне, городе на Внешних планах. Призываемые неотвратимые обычно состоят из шестерёнок и других механизмов и напоминают гуманоидов, вооружённых электрическим оружием.

Тип: потустороннее существо (неотвратимый, принципиальный, экстрапланарный).

Мировоззрение: изменяется на принципиальное нейтральное.

Особенности: искусственный (аналогично особенности расы андроидов, включая бонус +2 к испытаниям против болезней, ядов, сна и эффектов с дескриптором «разум», если

те не предназначены специально для конструкций); регенерация (КО существа / 2, минимум 1), останавливаемая хаотичными атаками.

Навыки: Внимание и Инженерное дело.

Языки: всеобщий.

Атака: призванное существо получает дистанционную атаку с шагом дистанции 50 футов; она считается атакой естественным оружием.

КО ½: **Дистанционная:** дуговое ружьё +2 (1d4 Э).

КО 1: **Дистанционная:** дуговое ружьё +6 (1d4 + 1 Э).

КО 3: **Дистанционная:** дуговое ружьё +9 (1d4 + 3 Э).

КО 5: **Дистанционная:** дуговое ружьё +12 (1d6 + 5 Э).

КО 7: **Дистанционная:** дуговое ружьё +15 (2d6 + 7 Э).

КО 11: **Дистанционная:** дуговое ружьё +21 (3d8 + 11 Э).

Протеанин

Призываемые протеане прибывают из Мальстрёма, плана чистого хаоса. Внешне они напоминают постоянно изменяющихся и извивающихся змей.

Тип: потустороннее существо (протеанин, хаотичный, экстрапланарный).

Мировоззрение: изменяется на хаотичное нейтральное.

Особенности: слепое чутьё (слух) 30 футов; полёт 60 футов (Св, безупречная манёвренность); невосприимчивость к кислоте, опутыванию, захвату, обездвиживанию и параличу; если в базовом блоке параметров есть СУ, оно заменяется на СУ/принципиальность.

Навыки: Блеф.

Языки: всеобщий.

Атака: атака в ближнем бою заменяется на укус (колющий урон) с особой способностью захват.

Робот

Призываемые роботы на непродолжительное время собираются из безжизненных частей техники, затерянных на Астральном, Эфирном или Теневом планах. Они обычно созданы из металла или керамики и имеют простую геометрическую форму, а также две руки и две ноги или гусеницы.

Тип: конструкция (технологический, экстрапланарный).

Особенности: сумеречное зрение; базовая скорость увеличивается до 30 футов; невосприимчивости конструкций; неживой; уязвимость к электричеству.

Навыки: Компьютеры.

Языки: всеобщий.

Атака: призванное существо получает дистанционную атаку с шагом дистанции 40 футов; она считается атакой естественным оружием.

КО ½: модификатор атаки в ближнем бою изменяется на +2, добавьте **Дистанционная:** звуковое ружьё +5 (1d4 Э).

КО 1: модификатор атаки в ближнем бою изменяется на +6, добавьте **Дистанционная:** звуковое ружьё +9 (1d4 + 1 Э).

КО 3: модификатор атаки в ближнем бою изменяется на +9, добавьте **Дистанционная:** звуковое ружьё +12 (1d4 + 3 Э).

КО 5: модификатор атаки в ближнем бою изменяется на +12, добавьте **Дистанционная:** звуковое ружьё +15 (1d6 + 5 Э).

КО 7: модификатор атаки в ближнем бою изменяется на +15, добавьте **Дистанционная:** звуковое ружьё +18 (2d6 + 7 Э).

КО 11: модификатор атаки в ближнем бою изменяется на +21, добавьте **Дистанционная:** звуковое ружьё +24 (3d8 + 11 Э).

Теневое существо

Призываемые теневые существа — странные волшебные звери, населяющие Теневой план. Внешне они похожи на обычных хищников, но их тела состоят из непроглядной темноты с размытыми очертаниями.

Тип: волшебный зверь (экстрапланарный).

Особенности: базовая скорость увеличивается до 30 футов; невосприимчивость к холоду, электричеству и яду; устойчивость к кислоте и огню, равная КО существа; УкМ, равная КО + 5; если в базовом блоке параметров есть СУ, оно заменяется на СУ/холодное железо.

Навыки: Внимание и Скрытность. Если призванное теневое существо находится не на ярком свету, оно может совершать проверки Скрытности, чтобы спрятаться, даже вне укрытий или если обнаружено. После атаки теневое существо не может совершать попыток спрятаться до своего следующего хода.

Языки: акло и всеобщий.

Атака: атака в ближнем бою заменяется на касание (урон холодом).

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ

Простые базовые шаблоны позволяют ведущему быстро и легко внести незначительные изменения в существующий блок параметров для создания новых существ. По большей части они добавляют подтип, изменяют тип перемещения или влияют на то, как существо наносит или получает урон. Их можно использовать, чтобы создавать варианты существ, приспособленные к определённой среде или плану.

Например, заклинание *призыв существа* добавляет призванным существам (если они уже не потусторонние или экстрапланарные) простые базовые шаблоны «астральный», «небожитель» или «бестия», которые указывают на их происхождение с иного плана.

При необходимости ведущий может добавить существу более одного простого базового шаблона, но в большинстве случаев не стоит применять больше двух или трех. Даже взаимоисключающие на первый взгляд шаблоны можно сочетать, чтобы создать определённое существо (например, существо, живущее в фумаролах на дне кипящего океана, может быть пламенным и водным одновременно). Вы сами решаете, в каком порядке применять простые базовые шаблоны, и по очереди выполняете указания для каждого из них. Если для применения шаблона требуется определённый КО, он указывается в скобках.

Простые базовые шаблоны можно использовать при исследовании новых планет, флора и фауна которых ещё подробно не изучены, а также чтобы выделить какое-то конкретное существо как лидера, мутанта или усиленную версию обычного существа. Кроме этого, ведущий может создавать собственные простые базовые шаблоны по образу и подобию описанных ниже, чтобы сделать обитателей галактики ещё разнообразнее.

АСТРАЛЬНЫЙ

Астральные существа обитают на Астральном плане, в серебристой пустоте, заполняющей пространство между планами.

Особенности: СУ/—, равное КО существа – 10 (минимум СУ 1/—); когда существо находится вне Астрального плана, оно получает подтип «экстрапланарный».

АТМОСФЕРНЫЙ (КО 1+)

Атмосферные существа обитают на Стихийном плане Воздуха, газовых гигантах и тому подобных местах, лишённых тверди, и приспособлены к подобным условиям.

Шаблоны: добавьте воздушный шаблон подтипа (скорость полёта должна быть равна наибольшей из скоростей существа).

Особенности: половина урона естественных атак существа заменяется на урон электричеством; если существо родом со Стихийного плана Воздуха, оно получает подтип «экстрапланарный», когда находится вне родного плана.

БЕСТИЯ

Бестии обитают на одном из злых Внешних планов.

Мировоззрение: изменяется на злое.

Особенности: СУ/добро, равное КО существа – 10 (минимум СУ 1/добро); если у существа уже есть СУ с равным или большим значением, оно вместо этого получает устойчивость к огню, равную КО существа – 5 (минимум 1); когда существо находится вне родного плана, оно получает подтип «экстрапланарный».

ВЕЛИКАНСКИЙ (КО 1+)

Великанские существа крупнее обычных представителей своего вида и могут представлять собой необычно крупный подвид, выросший в особых условиях.

Особенности: размер существа увеличивается на одну категорию, занимаемое пространство и зона досягаемости также увеличиваются (см. таблицу 8-1 на стр. 256 *«Основной книги правил»*).

ВОДНЫЙ (КО 1+)

Водные существа обитают на Стихийном плане Воды и тому подобных местах и могут жить как в воде, так и на суше.

Шаблоны: добавьте водяной шаблон подтипа (скорость плавания должна быть равна наибольшей из скоростей существа).

Особенности: амфибия; дробящий или режущий урон естественных атак заменяется на колющий; урон огнём или электричеством от естественных атак заменяется на урон холодом; если существо родом со Стихийного плана Воды, оно получает подтип «экстрапланарный», когда находится вне родного плана.

ДВУГЛАВЫЙ (КО 3+)

Это существо либо редкий двуглавый мутант, либо представитель двуглавого подвида более распространённой расы.

Особенности: Внимание в качестве отличного навыка; нельзя взять в тиски; если у существа есть атака укусом, оно может предпринять две атаки укусом в качестве действия полного хода, получая штраф –3 к этим атакам вместо обычного (и при этом не совершает других атак).

КАРЛИКОВЫЙ

Карликовые существа меньше обычных представителей своего вида и могут представлять собой подвид, уменьшившийся в размерах из-за особых условий обитания.

Особенности: размер существа уменьшается на одну категорию, занимаемое пространство и зона досягаемости также уменьшаются (см. таблицу 8-1 на стр. 256 *«Основной книги правил»*); если существо было небольшого размера и стало маленьким, зона досягаемости остаётся равной 5 футам из-за изменения пропорций существа.

КИБЕРНЕТИЧЕСКИЙ (КО ½+)

Кибернетическое существо претерпело аугментацию киберимплантами (хотя этот же простой базовый шаблон может использоваться для существ, аугментированных биоимплантами).

Броня: если КО существа от 3 до 7, добавьте ему одно улучшение брони с уровнем, не превышающим КО существа.

Если его КО 8 и выше, добавьте два улучшения брони, каждое с уровнем, не превышающим КО существа.

Оружие: добавьте дистанционное оружие с уровнем, не превышающим КО существа + 1; это оружие невосприимчиво к разоружению. Существо-воитель получает длинноствольное оружие, а заклинатели и специалисты — короткоствольное. КО существа добавляется к урону, наносимому этим оружием, а его боеприпасы восстанавливаются один раз в день после восьмичасового отдыха.

НЕБОЖИТЕЛЬ

Небожители обитают на одном из добрых Внешних планов.

Мировоззрение: изменяется на доброе.

Особенности: СУ/зло, равное КО существа – 10 (минимум СУ 1/зло); если у существа уже есть СУ с равным или большим значением, оно вместо этого получает устойчивость к электричеству, равную КО существа – 5 (минимум 1); когда существо находится вне родного плана, оно получает подтип «экстрапланарный».

НЕПРЕКЛОННЫЙ

Непреклонные существа обитают на одном из принципиальных Внешних планов, где властвует закон. Если существо, призванное заклинанием *призыв существа*, должно получить простой базовый шаблон «астральный», «небожитель» или «бестия», оно может вместо этого по разрешению ведущего получить простой базовый шаблон «непреклонный».

Мировоззрение: изменяется на принципиальное.

Особенности: СУ/хаос, равное КО существа – 10 (минимум СУ 1/хаос); если у существа уже есть СУ с равным или большим значением, оно вместо этого получает устойчивость к холоду, равную КО существа – 5 (минимум 1); когда существо находится вне родного плана, оно получает подтип «экстрапланарный».

ПЛАМЕННЫЙ [КО 1+]

Пламенные существа обитают на Стихийном плане Огня и в охваченных огнём местах и приспособлены к таким условиям жизни.

Шаблоны: добавьте огненный шаблон подтипа.

Особенности: половина урона естественных атак существа заменяется на урон огнём; если существо родом со Стихийного плана Огня, оно получает подтип «экстрапланарный», когда находится вне родного плана.

ПСИОНИК

Существа-психоники наделены врождёнными телепатическими способностями, которые могли появиться у них из-за фоновой психонической энергии, наполняющей место, где они обитают.

Особенности: +2 к испытаниям Воли; ограниченная телепатия (при этом считается, что при телепатическом общении они знают общий язык с любым другим существом, также обладающим ограниченной телепатией); если КО существа 7 или выше, оно получает слепое чутьё (эмоции) на расстоянии 5 футов, а если у существа уже есть слепое чутьё, оно заменяется на слепое чутьё (эмоции), а расстояние увеличивается на 5 футов.

СИНТЕТИЧЕСКИЙ

Синтетические существа создаются при использовании крайне высокотехнологичных процессов, аналогичных тем, что применяются для создания андроидов.

Особенности: искусственный (см. ниже), синтетический (см. ниже).

Искусственный (Экс): для эффектов, действующих на определённый тип существ, синтетические существа считаются и существами своего типа, и конструкциями (для особенностей, влияющих на один тип существ, — тем типом, который позволяет эффекту действовать на них; для влияющих на оба — тем, что хуже). Они получают бонус +2 (раса) к испытаниям против болезней, ядов, сна и эффектов с дескриптором «разум», если те не предназначены специально для конструкций. Синтетические существа не дышат и не подвержены негативному влиянию вакуума.

Синтетический (Экс): на это существо действуют любые способности, предназначенные специально против андроидов.

СУМРАЧНЫЙ

Сумрачные существа населяют лишённые света области — Теневой план, глубины тёмных пещер и непроглядные глубины океанов.

Особенности: ночное зрение 60 футов (если ночное зрение уже есть, его расстояние увеличивается на 60 футов); если КО существа 7 или выше, оно получает слепое чутьё (вибрация) на расстоянии 5 футов (если у существа уже есть слепое чутьё, его расстояние увеличивается на 5 футов).

ХТОНИЧЕСКИЙ [КО 1+]

Хтонические существа обитают на Стихийном плане Земли и в глубинах тверди и потому приспособлены к жизни в земле и камне.

Шаблоны: добавьте земляной шаблон подтипа (скорость рытья должна быть равна наибольшей из скоростей существа).

Особенности: слепое чутьё (вибрация), если КО существа 7 или ниже, или слепозрение (вибрация), если КО 8 и выше (в обоих случаях расстояние действия равно скорости рытья); естественные атаки в ближнем бою преодолевают СУ/холодное железо; если существо родом со Стихийного плана Земли, оно получает подтип «экстрапланарный», когда находится вне родного плана.

ЭНТРОПИЙНЫЙ

Энтропийные существа обитают на одном из Внешних планов, где царит хаос. Если существо, призванное заклинанием *призыв существа*, должно получить простой базовый шаблон «астральный», «небожитель» или «бестия», оно может вместо этого по разрешению ведущего получить простой базовый шаблон «энтропийный».

Мировоззрение: изменяется на хаотичное.

Особенности: СУ/принципиальность, равное КО существа – 10 (минимум СУ 1/принципиальность); если у существа уже есть СУ с равным или большим значением, оно вместо этого получает устойчивость к кислоте, равную КО существа – 5 (минимум 1); когда существо находится вне родного плана, оно получает подтип «экстрапланарный».

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

Ниже перечислены особые способности, которые можно использовать при создании существ и которые можно повстречать у описанных в книге инопланетян. Для большинства способностей указан формат, в котором они встречаются в блоке параметров, а у некоторых — рекомендации, призванные помочь ведущему определить урон или иные параметры способности при создании нового существа. Если способность предусматривает испытание, его СЛ определяется ролью и КО существа, которое её использует (см. стр. 127).

АМОРФНЫЙ (ЭКС)

Тело существа пластично и не имеет чётко выраженной формы. Критические удары не наносят ему двойной урон, но критические эффекты действуют на него как обычно.

Формат: **Защитные способности:** аморфный.

АМФИБИЯ (ЭКС)

Это существо имеет подводный подтип или способность дыхание под водой, но может дышать воздухом и жить на суше.

Формат: **Прочие способности:** амфибия.

АТАКА СТАИ (ЭКС)

Существо автоматически наносит указанный урон (без проверок атаки) всем существам, на чьих клетках оно оказалось в конце своего хода. Плохая видимость и укрытия не влияют на атаку стаи.

Формат: **В ближнем бою:** атака стаи (1d6 + 2 *Ко*).

Рекомендации: для определения урона атаки для стаи с КО 6 или ниже используйте значение урона, приведённое в соответствующей таблице роли (см. стр. 129–131) в столбце «3 атаки» для КО 6, заменяя дополнительный урон +6, указанный в таблице для КО 6, на урон, равный фактическому КО существа. Для всех остальных существ используйте столбец «4 атаки» в соответствующей таблице роли.

АУРА (ЭКС, ПС ИЛИ СВ)

Если в описании ауры прямо не указано иное, эффект ауры срабатывает автоматически (и не требует совершения действий), как только цель оказывается в области действия ауры (когда цель входит в область во время своего хода или когда начинает в ней свой ход — смотря что произойдёт раньше). Если аура наносит урон, то делает это только единожды за раунд для каждой цели, при этом неважно, сколько раз цель входила и выходила из области действия ауры в этом раунде. Существо может приостановить действие ауры на 1 раунд в качестве сопутствующего действия, если в описании не указано иное.

Формат: **Аура:** радиация (30 футов, СЛ 17); при наличии дополнительной информации аура подробно описана в разделе «Особые способности».

БЫСТРОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ (ЭКС)

Существо с этой способностью восстанавливает указанное количество ПЗ в начале своего хода. Если не указано обратное, существо не может превысить максимум своих ПЗ. Быстрое исцеление не восстанавливает ПЗ, потерянные от удушья, голода и жажды, и не позволяет заново отращивать отсутствующие части тела или приращивать их назад (если не указано обратное). Быстрое исцеление работает, пока существо не умрёт, после чего эффекты быстрого исцеления немедленно прекращаются.

Формат: **Защитные способности:** быстрое исцеление 5.

ВЗГЛЯД (СВ)

Когда противник смотрит на существо, обладающее этой способностью, он может быть обольщён, парализован, обращён в камень или подвергнут действию другого негативного эффекта. Все противники в радиусе действия взгляда каждый раунд в начале своего хода должны проходить испытание (обычно Стойкости или Воли). При успехе эффект взгляда отменяется. При прохождении испытания противник может получить преимущество одним из двух способов.

Отвести глаза: противник избегает встречаться взглядом с существом (и следит за его тенью, отражением и так далее) или смотрит на него через видеокамеру или ИЛС. В этом случае он получает к испытанию бонус +4 (ситуативный), но считается, что существо для него находится в области плохой видимости.

Прикрыть глаза: противник полностью закрывает свои органы зрения и не проходит испытаний против взгляда. В этом случае считается, что существо для противника находится в условиях отсутствия видимости.

Взгляд действует на любых противников (в том числе эфирных), если у них есть органы зрения. Существо невосприимчиво к взгляду своих сородичей, если не указано обратное. Союзники существа с этой способностью также подвергаются действию взгляда, но при этом считается, что они постоянно отводят глаза. Существо может приостановить действие своего взгляда, прикрыв глаза.

Формат: **Атакующие способности:** парализующий взгляд (60 футов, Воля СЛ 14).

ВИХРЬ (ЭКС ИЛИ СВ)

В качестве основного действия существо может превращаться в вихрь и оставаться в этом виде на протяжении 1 раунда за каждые 2 КО (если не указано отдельно). Если у существа есть скорость полёта, то она сохраняется и в форме вихря. В противном случае, пока оно в форме вихря, его скорость полёта равна его базовой скорости (Экс, средняя манёвренность). Существо в форме вихря может свободно входить на клетки, занятые другими существами, и проходить через них, не провоцируя внеочередных атак из-за перемещения.

Основание вихря занимает 5-футовую клетку, диаметр верхней части вихря вдвое больше его основания, а высота вихря — в четыре раза больше; категория размера существа при этом не изменяется. Если размер существа крупный или больше, оно может изменять размер вихря в качестве быстрого или сопутствующего действия, увеличивая размер его основания вплоть до обычно занимаемого существом пространства. Существо в форме вихря неспособно совершать обычные атаки и не контролирует соседние клетки.

Когда вихрь входит на клетку, занятую другим существом, это существо должно пройти испытание Стойкости с указанной СЛ или получить указанный для вихря урон. Если вихрь

покрывает всё занимаемое этим существом пространство, существо должно дополнительно пройти испытание Реакции и при провале поднимается в воздух и перемещается вместе с вихрем, при этом оно считается застигнутым врасплох, сбитым с цели, взятым в захват и в начале каждого своего хода автоматически получает указанный для вихря урон. Если существо способно летать, оно может в качестве сопутствующего действия попытаться пройти испытание Реакции, чтобы вырваться из вихря. При успехе оно освобождается, при провале — может пройти испытание Стойкости, чтобы получить возможность совершить в этом ходу свои оставшиеся действия (кроме перемещения). Если провалено и это испытание, пойманное существо лишается возможности действовать до своего следующего хода или пока вихрь не отпустит его.

Существо в форме вихря может переносить до двух существ одного с ним размера. Общее количество существ, которых можно переносить, удваивается за каждую категорию разницы в размерах. В любой момент своего хода вихрь может отпустить пойманное существо, поместив его в выбранную клетку, находящуюся рядом с вихрем в этот момент. По решению ведущего вихрь, контактирующий с грязью, газами, водой или другими материалами, которые могло бы в него затянуть, может полностью препятствовать видимости внутри себя (включая ночное зрение) и блокировать собой линию видимости.

Формат: **Атакующие способности:** вихрь (4d6 + 8 Д, СЛ 15, 1 в день).

Рекомендации: обычно эта способность может применяться один раз в день, получая дополнительное использование за каждые 5 КО существа. Наносимый вихрем урон должен быть равен урону обычной атаки существа в ближнем бою, при этом урон вихря, как правило, дробящий.

ВОДОВОРОТ (ЭКС ИЛИ СВ)

Водоворот аналогичен вихрю (см. выше), за теми лишь исключениями, что существо получает скорость плавания вместо скорости полёта, может принимать форму водоворота только в жидкости (например, в воде), не может покинуть пределы жидкости и всегда препятствует видимости внутри себя и блокирует собой линию видимости. Кроме этого, все пойманные водоворотом существа должны обладать скоростью плавания, чтобы получить возможность пройти испытание Реакции для освобождения.

Формат: **Атакующие способности:** водоворот (4d6 + 8 Д, СЛ 15, 1 в день).

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ (ЭКС)

Существо может использовать навык Внимание для совершения выслеживания (задачи навыка Выживание) с использованием указанного способа восприятия. Способ восприятия обычно как-то связан со следами, оставляемыми большинством существ, например запахом или тепловым следом. В зависимости от чёткости следа ведущий может дать существу бонус или штраф к проверке Внимания. Порой более выразительные следы могут полностью маскировать другие, что сильно затруднит чтение менее чётких следов.

Формат: **Прочие способности:** выслеживание (запах).

ВЫТЯГИВАНИЕ ЖИЗНИ (СВ)

При проведении успешной атаки вытягиванием жизни существо даёт противнику один или несколько отрицательных уровней (согласно описанию). Если эта атака наносит критический удар, она даёт в два раза больше отрицательных уровней, чем обычно. Если не указано обратное, существо, вытягивающее жизнь, получает 5 временных ПЗ за каждый отрицательный уровень, полученный противником от его атаки. Эти временные ПЗ исчезают спустя 1 час. Отрицательные уровни сохраняются на протяжении 24 часов или до тех пор, пока их не снимут при помощи магии или технологии. Если отрицательный уровень не снят до истечения 24 часов, существо должно пройти испытание Стойкости (СЛ указана в блоке параметров существа). При успехе отрицательный уровень снимается, при провале — становится постоянным. Испытание проходится отдельно для каждого отрицательного уровня. Подробнее отрицательные уровни описаны в *«Основной книге правил»* на стр. 252.

Формат: **В ближнем бою:** крушащий удар +24 (6d12 + 22 Д и вытягивание жизни); **Атакующие способности:** вытягивание жизни (2 уровня, СЛ 22).

ГУБИТЕЛЬНОЕ ДЫХАНИЕ (СВ)

Некоторые существа могут выдохнуть конус или линию энергии или другого магического эффекта. Губительное дыхание обычно наносит урон, зачастую каким-либо типом энергии. Как правило, оно позволяет пройти испытание Реакции, чтобы уменьшить получаемый урон вдвое, но в некоторых случаях требуется испытание Стойкости или Воли. Если не указано обратное, существо невосприимчиво к собственному губительному дыханию и дыханию своих сородичей. В описании дыхания указана частота его применения.

Формат: **Атакующие способности:** губительное дыхание (60-футовый конус, 8d6 О, Реакция СЛ 18, ½ урона, применяется раз в 1d4 раунда); если дыхание не просто наносит урон, то оно подробно описано в разделе «Особые способности».

Рекомендации: 1d6 урона + по 1d6 за КО, применяется раз в 1d4 раунда. Длина конуса обычно составляет 30 футов и увеличивается на 10 футов за каждую категорию размера больше среднего либо уменьшается на 5 футов за каждую категорию размера меньше среднего. Линия вдвое длиннее конуса.

ДЫХАНИЕ ПОД ВОДОЙ (ЭКС)

Существо может дышать под водой, но не может дышать воздухом, если не обладает особой способностью амфибия (см. стр. 151).

Формат: **Прочие способности:** дыхание под водой.

ЕСТЕСТВЕННОЕ ОРУЖИЕ (ЭКС)

Естественное оружие и естественные атаки, такие как кислотные плевки, укусы, удары когтями и крушащие удары, не требуют боеприпасов, и их нельзя нейтрализовать при помощи разрушения или разоружения.

ЗАВИСИМОСТЬ (ЭКС)

Существо зависит от вещества, способа восприятия или чего-то иного, необходимого ему для выживания или нормальной жизнедеятельности. Если предмет зависимости для существа жизненно важен (например, вода), оно может выжить без него в течение 5 минут × модификатор его Выносливости. Более продолжительное воздержание опасно и может повлечь за собой губительные эффекты, например удушье или смерть. Если существо полагается на что-то для поддержания

нормальной жизнедеятельности (например, незрячее существо со слепозрением), то при потере предмета зависимости оно обычно получает какое-то негативное состояние.

Формат: **Слабые стороны:** зависимость от слепозрения.

ЗАТАПТЫВАНИЕ (ЭКС)

В качестве действия полного хода существо может переместиться на расстояние вплоть до значения своей скорости, проходя сквозь клетки любых существ, размер которых как минимум на одну категорию меньше. Затаптывающее существо не совершает проверок, нанося урон всем существам, через чьё пространство проходит. Цель затаптывания может пройти испытание Реакции с указанной СЛ, чтобы уменьшить урон вдвое; если цель решит пройти испытание, то не сможет совершить против затаптывающего внеочередную атаку, спровоцированную его перемещением. Затаптывающее существо наносит урон каждому из затоптанных только единожды за раунд.

Формат: **Атакующие способности:** затаптывание (3d4 + 14 Д, СЛ 16).

Рекомендации: урон от затаптывания должен быть равен урону обычной атаки существа в ближнем бою.

ЗАХВАТ (ЭКС)

Когда существо успешно проводит указанную атаку (обычно когтями или укусом), она наносит обычный урон, а если результат проверки атаки равен или превышает ККБ цели + 4, то существо автоматически берёт её в захват (а если результат равен или превышает ККБ цели + 13 цели, то цель вместо этого обездвиживается) без затрат действий. Существу необязательно располагать свободной конечностью — достаточно иметь возможность совершить указанную атаку (при наличии нескольких атак с захватом можно схватить нескольких противников). Захват продлевается либо совершением новой атаки с захватом, либо по обычным правилам — при помощи боевого манёвра захвата.

Формат: **В ближнем бою:** удар когтями +8 (1d6 + 4 и захват).

ЗАЩИТА СТАИ (ЭКС)

Урон, получаемый стаей от оружия, зависит от способа использования оружия.

Стая невосприимчива к атакам и эффектам, нацеленным на одно существо (включая заклинания, действующие на одну цель), за исключением эффектов с дескриптором «разум» (если у стаи есть значение или модификатор Интеллекта и способность, аналогичная коллективному разуму формиан; см. стр. 108).

Стая получает в полтора раза больше урона (+50%) от эффектов, действующих на все цели в области, таких как гранаты, конусное оружие, оружие со свойством «взрыв» и многие заклинания школы разрушения.

Стая получает обычный урон от атак и эффектов, действующих на несколько целей (включая атаки по линии и полностью автоматический огонь). При использовании автоматического режима огня стая считается за пять целей: например, при использовании 12 патронов таким образом можно атаковать максимум 6 целей, поэтому стая получит обычный урон. В случае наличия ещё двух целей, расположенных ближе к стреляющему, они будут атакованы первыми, и на стаю останется только 4 атаки, поэтому урона она не получит.

Формат: **Защитные способности:** защита стаи.

ЗВЁЗДНАЯ ГАРМОНИЯ (СВ)

Существо находится в гармонии с циклами звёздных систем. Такие существа обычно наделены звёздными и наивысшими откровениями — либо теми, что присущи солярионам, либо уникальными. При использовании звёздных откровений считается, что существо всегда настроено соответствующим образом. Тем не менее оно не всегда находится в полной гармонии, поэтому не всегда может использовать наивысшие откровения. При проверке инициативы существа бросьте 1d3. Выпавший результат означает количество раундов, по прошествии которых существо достигнет полной гармонии и сможет использовать наивысшие откровения. После использования такого откровения оно теряет гармонию и 1d3 нужно бросить снова, чтобы определить время её восстановления.

Если для существа указана звёздная гармония (гравитонный режим) или звёздная гармония (фотонный режим), то существо настроено только на указанный звёздный режим и только в нём может достичь гармонии при помощи вышеописанного способа.

Формат: **Прочие способности:** звёздная гармония (гравитонный режим).

ИСТИННАЯ РЕЧЬ (СВ)

Существо способно общаться с любым существом, знающим какой-либо язык. Эта способность всегда активна.

Формат: **Языки:** истинная речь.

МУЛЬТИАТАКА (ЭКС)

Во время полной атаки существо может вместо двух атак в любом порядке совершить все перечисленные атаки с указанными бонусами.

Формат: **Мультиатака:** укус +10 (3d6 + 5), 2 удара когтями +10 (2d8 + 5).

Рекомендации: используйте соответствующий роли существа и числу атак столбец урона и накладывайте на проверки атаки штраф –6 (вместо обычного –4).

НЕВОСПРИИМЧИВОСТИ ЖИЖ (ЭКС)

Жижи невосприимчивы к следующим эффектам, если в их описании отдельно не указано, что они действуют на жиж:

- Критические удары, паралич, яд, полиморфизм, сон, шок.
- Взгляд, иллюзии, визуальные эффекты и прочие атаки, требующие, чтобы существо могло видеть.
- Жижи нельзя взять в тиски.

Формат: **Невосприимчивость:** невосприимчивости жиж.

НЕВОСПРИИМЧИВОСТИ КОНСТРУКЦИЙ (ЭКС)

Конструкции невосприимчивы к следующим эффектам, если в их описании отдельно не указано, что они действуют на конструкции.

- Кровотечение, смертельные эффекты, болезни, эффекты с дескриптором «разум», эффекты некромантии, паралич, яды, сон, шок.
- Урон характеристикам и их потеря, утомление, бессилие, вытягивание жизни и отрицательные уровни, несмертельный урон.
- Любые другие эффекты, требующие испытания Стойкости (кроме эффектов, влияющих и на предметы, а также безвредных).

Формат: **Невосприимчивость:** невосприимчивости конструкций.

НЕВОСПРИИМЧИВОСТИ НЕЖИТИ (ЭКС)

Нежить невосприимчива к следующим эффектам, если в их описании отдельно не указано, что они действуют на нежить:

- Кровотечение, смертельные эффекты, болезни, эффекты с дескриптором «разум», паралич, яд, сон, шок.
- Урон характеристикам и их потеря, утомление, бессилие, вытягивание жизни и отрицательные уровни, несмертельный урон.
- Любые другие эффекты, требующие испытания Стойкости (кроме эффектов, влияющих и на предметы, а также безвредных).

Формат: **Невосприимчивость:** невосприимчивости нежити.

НЕВОСПРИИМЧИВОСТИ РАСТЕНИЙ (ЭКС)

Растения невосприимчивы к следующим эффектам, если в их описании отдельно не указано, что они действуют на растения:

- Эффекты с дескриптором «разум», паралич, яд, полиморфизм, сон и шок.

Формат: **Невосприимчивость:** невосприимчивости растений.

НЕВОСПРИИМЧИВОСТИ СТАИ (ЭКС)

Стаи невосприимчивы к следующим эффектам, если в их описании отдельно не указано, что они действуют на стаи:

- Кровотечение, критические удары, ошеломление, шок, обездвиживание, распластанность. Стаю нельзя застать врасплох или сбить с цели.
- Боевые манёвры — стая не может быть целью боевых манёвров или их применять, если в её описании не указано иное.
- Стаи нельзя взять в тиски.
- При смерти — по достижении 0 ПЗ стая рассеивается и перестаёт быть одним целым, но отдельные её представители могут выжить.

Формат: **Невосприимчивость:** невосприимчивости стаи.

НЕВОСПРИИМЧИВОСТИ ЭЛЕМЕНТАЛЕЙ (ЭКС)

Элементали невосприимчивы к следующим эффектам, если в их описании отдельно не указано, что они действуют на элементалей:

- Кровотечение, критические удары, паралич, яд, сон, шок.
- Элементалей нельзя взять в тиски.

Формат: **Невосприимчивость:** невосприимчивости элементалей.

НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ (ЭКС ИЛИ СВ)

Существо не получает урона от указанного источника. Существа могут быть невосприимчивы к определённым типам урона, недугам, состояниям, заклинаниям (определённой школе, кругу или типу испытания) и другим эффектам. При невосприимчивости к критическим ударам существо не получает двойной урон и не подвергается действию критических эффектов. На невосприимчивое существо указанный источник попросту не действует, равно как и вызываемые им вторичные эффекты.

Формат: **Невосприимчивость:** кислота, паралич.

Рекомендации: число невосприимчивостей существа обычно равно 1 + КО / 5. Стоит с осторожностью давать существу расширенные невосприимчивости (например, к эффектам с дескриптором «разум» или ко всей магии), они могут считаться за несколько особых способностей при определении их максимального количества.

НЕДЫШАЩИЙ (ЭКС)

Существо не дышит и невосприимчиво к эффектам, требующим дыхания (например, ядам типа «дыхание»). Газы и облака, не требующие вдыхания, действуют на него как обычно.

Формат: **Прочие способности:** недышащий.

НЕЖИВОЙ (ЭКС)

У существа нет ни значения, ни модификатора Выносливости. Любые СЛ и прочие параметры, зависящие от Выносливости, рассчитываются, как если бы её значение у существа было 10 (модификатор +0). Если ПЗ существа снижаются до 0, оно немедленно уничтожается. Неживое существо не исцеляется естественным путём, но конструкцию можно починить при помощи подходящих инструментов. Заклинания, такие как *ремонт*, способны исцелять конструкции, а магические эффекты исцеляют нежить. Способность быстрое исцеление (см. стр. 151) при этом работает как обычно. Неживым существам не требуется дышать, есть или спать, их можно воскресить или вернуть к жизни только заклинаниями *чудо*, *желание* или другим подобным эффектом, явным образом действующим на неживых существ.

Формат: **Прочие способности:** неживой.

НЕЗРЯЧИЙ (ЭКС)

Существо не использует зрение и поэтому не подвергается воздействию эффектов, требующих видеть их или цель. Как правило, незрячие существа наделены одной из форм слепозрения, которая компенсирует незрячесть, но при её отсутствии считается, что они способны действовать так же хорошо, как и существа с обычным зрением, если в их описании не указано обратное.

Формат: **Восприятие:** незрячий.

НЕЛЬЗЯ ВЗЯТЬ В ТИСКИ (ЭКС)

Взятие существа в тиски не даёт никаких преимуществ. Против него нельзя применять способности, предназначенные исключительно против взятых в тиски существ.

Формат: **Защитные способности:** нельзя взять в тиски.

НЕРАЗУМНЫЙ (ЭКС)

У существа нет ни значения, ни модификатора Интеллекта, оно невосприимчиво к эффектам с дескриптором «разум». Любые СЛ и прочие параметры, зависящие от Интеллекта, рассчитываются, как если бы его значение у существа было 10 (модификатор +0).

Формат: **Прочие способности:** неразумный.

Рекомендации: у неразумных существ меньше хороших навыков, а отличные отсутствуют совсем. Навыки должны основываться на врождённых способностях существа, поскольку оно неспособно обучаться.

НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ (ЭКС ИЛИ СВ)

Существо может видеть при полном отсутствии света в пределах указанного расстояния. Подробнее см. стр. 263 *«Основной книги правил»*.

Формат: **Восприятие:** ночное зрение 60 футов.

Рекомендации: обычное для большинства существ расстояние ночного зрения — 60 футов, в редких случаях — 120 футов.

ОБНАРУЖЕНИЕ МИРОВОЗЗРЕНИЯ (ПС ИЛИ СВ)

Существо может определить мировоззрение другого существа. Эффект аналогичен *обнаружению магии*, но вместо обнаружения магических предметов и существ в области действия существо может определить мировоззрение одного другого существа.

Формат: **Восприятие:** обнаружение мировоззрения.

ОГРАНИЧЕННАЯ ТЕЛЕПАТИЯ (ЭКС ИЛИ СВ)

Существо может мысленно общаться с любыми существами в пределах указанной дистанции (при условии, что знает с ними хотя бы один общий язык). Подробнее см. стр. 265 *«Основной книги правил»*.

Формат: **Языки:** ограниченная телепатия 30 футов.

ПОЛЁТ (ЭКС ИЛИ СВ)

Источник способности существа к полёту (экстраординарная или сверхъестественная способность или же, например, предмет) указывается до манёвренности. Если не указано иное, существо с экстраординарной способностью к полёту не может летать в вакууме.

Формат: **Скорость:** полёт 60 футов (Экс, безупречная манёвренность).

ПРИЗЫВ СОЮЗНИКОВ (ПС)

В качестве действия полного хода существо может попытаться с определённым шансом призвать существ того же типа, что и оно само. Призванный союзник не может призывать союзников, за победу над ним нельзя получить опыт, и он возвращается туда, откуда был призван, через 1 час.

Формат: **Псевдозаклинания:** 1 в день — *призыв союзников* (1 бес с шансом 60%).

Рекомендации: выберите либо существо с КО, равным КО призывающего (шанс успеха 35%), либо существо с КО, не превышающим КО призывающего – 5 (шанс успеха 60%).

ПРИСАСЫВАНИЕ (ЭКС)

В качестве основного действия существо может совершить особую атаку против ККБ цели. При успехе оно не наносит урона, а прицепляется к цели, получая бонус +4 к КБ (за укрытие) и +2 (ситуативный) к атакам в ближнем бою, но атаковать оно может только то существо, к которому присосалось. Присосавшееся существо не может перемещаться (но перемещается вместе с целью), совершать действия, требующие двух рук, или внеочередные атаки. Присосавшееся существо можно оторвать, совершив проверку Силы (СЛ = 10 + 1,5 × КО существа) в качестве сопутствующего действия. Присосавшееся существо может отцепиться само (требует сопутствующего действия).

Формат: **В ближнем бою:** присасывание +6.

ПРОГЛАТЫВАНИЕ (ЭКС)

Когда существо успешно проводит указанную атаку (обычно укусом), оно наносит обычный урон, а если результат атаки равен или превышает ККБ цели + 4, то существо автоматически берёт её в захват в качестве части действия атаки (а если результат равен или превышает ККБ + 13 цели, то цель вместо этого обездвиживается). Существу необязательно располагать свободной конечностью, чтобы совершить такой захват. Если не указано обратное, существо может проглотить лишь противника, который как минимум на одну категорию меньше, и в его желудке хватит места только на одно такое существо (максимальное количество существ, которых можно проглотить, удваивается за каждую дополнительную категорию разницы в размерах).

Если существо схватило или обездвижило цель и в начале следующего хода существа цель не освободилась, она автоматически получает урон от атаки существа. После этого существо может снова совершить проверку этой атаки. Если результат атаки равен или превышает ККБ цели, захват или обездвиживание сохраняется. Если же результат атаки равен или превышает ККБ цели + 4, она считается проглоченной (при этом урон не наносится).

Проглоченный противник в каждом раунде в начале своего хода автоматически получает указанный для проглатывания урон и считается находящимся в захвате. Проглоченный может попытаться выбраться, прорезав себе путь наружу (ЭКБ внутренностей существа равен обычному ЭКБ существа, а ККБ равен обычному ККБ – 4), нанеся урон в размере ¼ общего запаса ПЗ существа, но любые атаки с типом урона, отличающимся от режущего, наносят лишь ½ обычного урона. Если проглоченный прорезал путь наружу, проглотившее его существо не сможет использовать проглатывание, пока не исцелит полученный урон.

Проглоченный противник может попытаться выбраться наружу. Для этого ему требуется успешно пройти проверку захвата против ККБ внутренностей существа + 8 и проверку Атлетики для лазания (СЛ = 10 + 1,5 × КО существа). Каждое из этих действий занимает полный раунд. Если обе проверки оказались успешными, противник оказывается во рту существа и может освободиться, чтобы в результате оказаться на свободной клетке рядом с проглотившим существом.

Формат: **В ближнем бою:** укус +19 (5d4 + 16 *Ко* и проглатывание); **Атакующие способности:** проглатывание (5d4 + 16 *К*, ЭКБ 30, ККБ 27, 71 ПЗ).

ПУГАЮЩЕЕ ПРИСУТСТВИЕ (ЭКС ИЛИ СВ)

Существо, наделённое этим свойством, внушает противнику ужас одним своим видом. Активация этой способности может совершаться только один раз за раунд, либо в качестве сопутствующего действия, либо при атаке (это считается частью действия атаки). Обычно радиус действия этой способности — 30 футов, а её длительность — 5d6 раундов, если не указано иное. Все противники в радиусе действия способности должны успешно пройти испытание Воли или быть потрясены. Противник, попавший под действие пугающего присутствия (вне зависимости от успешности испытания), невосприимчив к пугающему присутствию этого существа на 24 часа. Это способность с дескрипторами «восприятие», «разум», «ужас» и «эмоции».

Формат: **Аура:** пугающее присутствие (30 футов, СЛ 22).

РАСТЕНИЕПОДОБНЫЙ (ЭКС)

Для эффектов, действующих на определённый тип существ, растениеподобные существа считаются и растениями, и существами своего типа, в зависимости от того, что для них хуже. Они получают бонус +2 (раса) к испытаниям против эффектов с дескриптором «разум», паралича, яда, полиморфизма,

сна и шока, если в их описании отдельно не указано, что они действуют на растения.

Формат: **Прочие способности:** растениеподобный.

РЕГЕНЕРАЦИЯ (ЭКС)

Существо восстанавливает определённое количество ПЗ в начале своего хода, аналогично способности быстрое исцеление, но не может умереть до тех пор, пока регенерация активна (хотя может потерять сознание, если ПЗ опускаются до 0). Некоторые атаки (обычно наносящие урон кислотой или огнём) останавливают регенерацию существа на 1 раунд, во время которого существо не исцеляется и может умереть как обычно. В блоке параметров существа указаны типы урона, останавливающие регенерацию.

Регенерация не восстанавливает ПЗ, потерянные от удушья, голода и жажды. Регенерация позволяет заново отращивать отсутствующие части тела или приращивать их обратно, если их приставить на место в течение 1 часа после отделения. Отделённые и не приращенные обратно части тела разлагаются и отмирают как обычно.

Регенерация обычно бывает лишь у существ, у которых есть значение или модификатор Выносливости.

Формат: **Защитные способности:** регенерация 5 (кислота).

СВЕТОВАЯ СЛЕПОТА (ЭКС)

Существо со световой слепотой ослеплено на 1 раунд, когда впервые попадает под действие яркого света, например солнечного, и становится растерянным до тех пор, пока не покинет область яркого света.

Формат: **Слабые стороны:** световая слепота.

СВИРЕПОСТЬ (ЭКС)

Если ПЗ существа опустились до 0, оно может продолжить сражаться ещё один раунд и может действовать как обычно до конца своего следующего хода; если после этого у него всё ещё будет 0 ПЗ, оно умрёт. Если до этого существо снова потеряет ПЗ, то больше не может действовать и умирает.

Формат: **Защитные способности:** свирепость.

СЖАТИЕ (ЭКС)

Существо может проходить через область в четыре раза меньше занимаемого им пространства, если не протискивается, и в восемь раз меньше, если протискивается.

Формат: **Прочие способности:** сжатие.

СКВОЗНОЕ ЧУТЬЁ (СВ)

Существо может чувствовать всё за препятствиями или преградами, ограничивающими обычные способы восприятия. При этом оно полагается на определённый способ восприятия, указанный в блоке параметров в скобках после сквозного чутья. Если существо может игнорировать только определённые материалы, они указываются после связанного со сквозным чутьём способа восприятия. Подробнее сквозное чутьё описано в *«Основной книге правил»* на стр. 264.

Формат: **Восприятие:** сквозное чутьё (зрение).

СКОЛЬЖЕНИЕ СКВОЗЬ ТВЕРДЬ (ЭКС)

При рытье существо может двигаться через любой природный грунт или камень (но не через металл), как рыба сквозь толщу воды. Если оно защищено от урона огнём, то может скользить даже сквозь лаву. Во время рытья существо не оставляет туннелей и ничем не выдаёт своё присутствие.

Формат: **Прочие способности:** скольжение сквозь твердь.

СЛЕПОЕ ЧУТЬЁ (ЭКС)

Существо обладает вспомогательным способом восприятия, не зависящим от зрения. Используемый особый способ восприятия указывается в блоке параметров в скобках после слепого чутья. Подробнее слепое чутьё описано в *«Основной книге правил»* на стр. 263.

Формат: **Восприятие:** слепое чутьё (вибрация) 60 футов.

Рекомендации: обычное для слепого чутья расстояние — 60 футов.

СЛЕПОЗРЕНИЕ (ЭКС)

Слепозрение — улучшенная версия слепого чутья, точный способ восприятия, действующий в пределах определённого расстояния. Существо, обладающее этой способностью, обычно полагается на особый способ восприятия, указанный в скобках. Подробнее слепозрение описано в *«Основной книге правил»* на стр. 263.

Формат: **Восприятие:** слепозрение (жизнь) 60 футов.

Рекомендации: обычное для слепозрения расстояние — 60 футов.

СМЕНА ФОРМЫ (СВ)

Существо способно принимать облик определённого существа или типа существ, но при этом сохраняет большую часть своих физических свойств. Если существа выбранной формы обладают следующими способностями, то их получает и существо, находящееся в этой форме: слепозрение (запах), ночное зрение, сумеречное зрение, плавание 30 футов. Существо может сохранить собственный способ дыхания или заменить его способом дыхания существа выбранной формы (включая способность недышащий, что позволит ему выживать в безвоздушном пространстве). Если в описании не уточняется конкретная форма, существо может принимать облик любого гуманоида, но не конкретной личности. Смена формы даёт бонус +10 к проверкам Маскировки, чтобы выдать себя за существо с типом и подтипом новой формы, при этом СЛ проверки Маскировки не меняется в результате изменения существенной детали внешности или попытки выдать себя за существо другой расы или типа.

Принимаемая форма может отличаться от исходной на одну категорию размера в большую или меньшую сторону; размер существа при этом также изменяется. Существо может пребывать в новой форме неограниченно долго, если не указано иного. Некоторые существа могут принимать уникальную форму, обладающую особыми модификаторами и способностями, изменяя при этом значения характеристик согласно описанию.

Формат: **Прочие способности:** смена формы (гуманоид); для существ с уникальными формами подробное описание приведено в разделе «Особые способности».

СОКРУШЕНИЕ (ЭКС)

При завершении прыжка или полёта существо может приземлиться прямо на врагов, если они как минимум на три категории размера меньше его самого. Противники автоматически распластываются, получают указанный урон и оказываются обездвиженными. Во время своего хода каждый противник может попытаться освободиться согласно

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ И ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

обычным правилам. Обездвиживание автоматически прекращается, если сокрушающее существо покинет клетку противника. Придавленный противник получает урон от сокрушения лишь единожды, но он может получить его вновь, если сокрушающее существо полностью сойдёт с него, а затем вернётся обратно.

Формат: **Атакующие способности:** сокрушение (4d6 + 8 Д).

Рекомендации: используйте урон обычной атаки существа в ближнем бою.

СОТВОРЕНИЕ ТЬМЫ (СВ)

В качестве основного действия существо может сотворить тьму в области радиусом 20 футов с собой в центре, отменяя эффект всех немагических источников света в ней. Эффект тьмы сохраняется в течение 1 минуты за КО существа, но оно может прервать эффект в качестве основного действия. Область тьмы не перемещается вместе с существом. Если не указано иное, магические источники света увеличивают уровень освещённости в области тьмы как обычно.

Формат: **Атакующие способности:** сотворение тьмы.

СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ (ЭКС)

Существо может видеть при низком уровне освещённости так же хорошо, как при среднем, и при этом сохраняет способность различать цвета. С сумеречным зрением можно читать, если поблизости есть хотя бы крошечный источник освещения. Существа с сумеречным зрением в лунную ночь видят так же хорошо, как и днём, благодаря тусклому свету луны.

Формат: **Восприятие:** сумеречное зрение.

ТЕМНОВИДЕНИЕ (СВ)

Существо прекрасно видит в любой темноте, включая даже магическую тьму.

Формат: **Восприятие:** темновидение.

ТОШНОТВОРНОСТЬ (ЭКС)

Когда существо с этой способностью наносит урон противнику, оно вызывает у него тошноту. Любое живое существо, получившее такой урон, на 1 раунд становится мучимым тошнотой (см. стр. 277 *«Основной книги правил»*). Эффект можно отменить, успешно пройдя испытание Стойкости с указанной СЛ.

Формат: **Атакующие способности:** тошнотворность (СЛ 15).

УСТОЙЧИВОСТЬ (ЭКС)

Существо игнорирует часть урона определённого типа (звук, кислота, огонь, холод или электричество) от каждой атаки, но не обладает невосприимчивостью к нему. Подробнее устойчивость описана в *«Основной книге правил»* на стр. 265.

Формат: **Устойчивость:** кислота 10.

УСТОЙЧИВОСТЬ К МАГИИ (ЭКС)

Существо способно избегать эффектов заклинаний и псевдозаклинаний, влияющих на него напрямую. Чтобы определить, подействовало ли заклинание на существо с устойчивостью к магии (УкМ), заклинатель проводит проверку УЗ (1d20 + УЗ). Если результат больше или равен УкМ существа, заклинание действует как обычно, но существу позволяется пройти испытание против него (если таковое есть). Подробнее УкМ описана в *«Основной книге правил»* на стр. 265.

Формат: **УкМ:** 18.

УЯЗВИМОСТЬ (ЭКС ИЛИ СВ)

Существо с уязвимостью получает в полтора раза больше урона (+50%), когда он относится к определённому типу. Существа, уязвимость которых не связана с наносящими урон эффектами, вместо этого получают штраф –4 к испытаниям против заклинаний и эффектов, вызывающих или использующих указанную уязвимость (например, заклинаниям обольщения). Некоторые существа могут получать дополнительные эффекты, указанные в их блоке параметров.

Формат: **Слабые стороны:** уязвимость к огню.

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder Alien Archive © 2017, Paizo Inc.; Authors: John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Jon Keith, Steve Kenson, Isabelle Lee, Lyz Liddell, Robert G. McCreary, Mark Moreland, Joe Pasini, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, and Josh Vogt.

Starfinder. Инопланетный архив. Русское издание © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

РУССКО-АНГЛИЙСКИЙ ГЛОССАРИЙ

ТИПЫ СУЩЕСТВ	CREATURE TYPES
Аберрация	Aberration
Волшебный зверь	Magical beast
Вредитель	Vermin
Гуманоид	Humanoid
Гуманоидное чудовище	Monstrous humanoid
Дракон	Dragon
Животное	Animal
Жижа	Ooze
Конструкция	Construct
Нежить	Undead
Потустороннее существо	Outsider
Растение	Plant
Фея	Fey

ПОДТИПЫ СУЩЕСТВ	CREATURE SUBTYPES
Агафион	Agathion
Азата	Azata
Ангел	Angel
Андроид	Android
Архон	Archon
Бестелесный	Incorporeal
Великан	Giant
Вертани	Verthani
Веск	Vesk
Вечный	Aeon
Водяной	Water
Воздушный	Air
Гном	Gnome
Гоблиноид	Goblinoid
Даймон	Daemon
Дварф	Dwarf
Демон	Demon
Добрый	Good
Дьявол	Devil
Земляной	Earth
Злой	Evil
Икешти	Ikeshti
Исоки	Ysoki
Касата	Kasatha
Лашунта	Lashunta
Магический	Magical
Маракой	Maraquoi
Местный	Native
Неотвратимый	Inevitable
Огненный	Fire
Орк	Orc
Перевёртыш	Shapechanger
Подводный	Aquatic
Полурослик	Halfling
Принципиальный	Lawful
Протеанин	Protean
Растениеподобный	Plantlike
Рептоид	Reptoid
Рифорианин	Ryphorian
Саркезианин	Sarcesian
Серый пришелец	Gray
Скиттермандер	Skittermander
Стая	Swarm
Технологический	Technological
Хаотичный	Chaotic
Холодный	Cold
Человек	Human
Ширрен	Shirren
Экстрапланарный	Extraplanar
Элементаль	Elemental
Эльф	Elf

СУЩЕСТВА	CREATURES
Анацит	Anacite
Анацит-крылобот	Anacite wingbot
Анацит-рабочий	Anacite laborer
Ангел, барахий	Angel, barachius
Апари	Apari
Астерай	Asteray
Барату	Barathu
Бриват	Bryrvath
Вертани	Verthani
Вичвирд	Witchwyrd
Высокорожденный дроу-оружейник	Drow noble arms dealer
Высший элементаль	Greater elemental
Геспер	Hesper
Горный угорь	Mountain eel
Далохар	Dhalochar
Де-ноло	Deh-nolo
Дракон	Dragon
Драконоид	Dragonkin
Древний элементаль	Elder elemental
Дроу	Drow
Дроу-головорез	Drow enforcer
Дрэлик	Draelik
Дьявол, вестник погибели	Devil, endbringer
Икешти	Ikeshti
Икешти-наставница	Ikeshti congregant
Икешти-отщепенец	Ikeshti rivener
Икешти-пастырь	Ikeshti brood-minder
Кало	Kalo
Кало, говорящий-с-глубиной	Kalo deepspeaker
Кало, охотник на акул	Kalo sharkhunter
Кейпин	Caypin
Кибернетический зомби	Cybernetic zombie
Колония фружаев	Frujai colony
Космоголбин	Goblin, space
Космоголбин-головарь	Space goblin honchohead
Космоголбин-убиватор	Space goblin zaperator
Костоед	Crest-eater
Кровник	Bloodbrother
Крупный элементаль	Large elemental
Ксарик	Ksarik
Кьёкор	Kyokor
Левалок	Levaloch
Личинка сверхновой	Novaspawn
Маленький элементаль	Tiny elemental
Маракой	Maraquoi
Маракой-охотник	Maraquoi hunter
Маракой-шаман	Maraquoi shaman
Молодой барату	Early stage barathu
Монокс	Monoux
Не-тальггу	Neh-thalggu
Небольшой элементаль	Small elemental
Некровит	Necrovite
Неотвратимый, анхамут	Inevitable, anhamut
Нигиль	Nihili
Нигиль-капитан	Nihili captain
Нюар	Nuar
Нюар-головорез	Nuar enforcer
Нюар-специалист	Nuar specialist
Огромный элементаль	Huge elemental
Оккультный зомби	Occult zombie
Ома	Oma
Орокоран	Orocoran
Орокоран, ихорный лорд	Orocoran ichor lord
Острокрыл	Sharpwing
Охранный робот класса «Наблюдатель»	Observer-class security robot
Охранный робот класса «Патрульный»	Patrol-class security robot
Покинутый	Marooned one
Пустотная карга	Void hag
Рептоид	Reptoid
Рептоид-владыка	Reptoid master
Рикричи	Wrikreechee
Рифорианин	Ryphorian
Рифорианин-техник	Ryphorian technician
Рифорианин, пилот Небесного пламени	Ryphorian skyfire pilot
Робот, охранный	Robot, security
Рой	The Swarm
Рой, корровокс	Swarm corrovox
Рой, косильщик	Swarm thresher lord
Рой, токсицит	Swarm toxicyte
Саркезианин	Sarcesian
Саркезианин-киберкоммандо	Sarcesian cybercommando
Саркезианин-снайпер	Sarcesian sniper
Сборочная жижа	Assembly ooze
Серый пришелец	Gray
Симбирид	Symbiend
Скелет	Skeletal undead
Скиттермандер	Skittermander
Скиттермандер-детёныш	Skittermander whelp
Слизь-мародер	Scavenger slime
Созерцатель	Contemplative
Созерцатель-ментор	Contemplative mentor
Солдат Вечной гвардии	Aeon guard
Составляющая апари	Apari constituent
Специалист Вечной гвардии	Aeon guard specialist
Средний элементаль	Medium elemental
Сурнох	Surnoch
Урог	Urog
Формианин	Formian
Формианин-воин	Formian warrior
Формианин-рабочий	Formian worker
Фружай	Frujai
Фружай-солдат	Frujai soldier
Хаан	Haan
Хаан-ас	Haan combat pilot
Халладжин	Hallajin
Хозяин руки Даморитоша	Damoritosh's arm host
Чистый вертани	Verthani pure one
Шовад	Shobhad
Шовад-вождь	Shobhad warleader
ШТАР	AHAV
Электрофаг	Electrovore
Элементаль	Elemental
Эллиkот	Ellicoth
Эфирный пилот вертани	Verthani aether pilot
Ях-тельгаад	Yah-thelgaad

ПРЕДМЕТЫ	ITEMS
Адаптивная сыворотка	Adaptive serum
Акселераторная винтовка ВГ	Accelerator rifle, AG
Антитоксиновая мембрана	Antitoxin membrane
Аура-визор	Aura goggles
Боевой костюм командира ВГ	Battle dress, AG command
Боевой костюм рядового ВГ	Battle dress, AG trooper
Бронекостюм «Кьёкор»	Kyokor plating
Броня спецназа ВГ	SpecOps armor, AG
Внушительный костяной цестус	Bone cestus, imposing
Голосовой усилитель	Voice amplifier
Граната из слизи-мародёра	Scavenger slime grenade
Грозный костяной цестус	Bone cestus, severe
Драконья глефа «Владыка драконов»	Dragonglaive, wyrmlord
Драконья глефа «Громовержец»	Dragonglaive, skyshatter
Драконья глефа «Удар молнии»	Dragonglaive, stormstrike
Драконья глефа «Шквал»	Dragonglaive, thunderhead
Звёздный котёл	Stellar cauldron
Имперская диаспорийская винтовка	Diasporan rifle, imperial
Камень вечных, фиолетовая сфера	Purple sphere aeon stone
Кислотомёт класса «Дезинтегратор»	Acid lancer, disintegrator-class
Кислотомёт класса «Окислитель»	Acid lancer, corroder-class
Кислотомёт класса «Плавитель»	Acid lancer, melter-class
Кислотомёт класса «Разжижитель»	Acid lancer, liquefier-class
Комбинированное оружие	Maze-core weapon
Коротковолновый трансивер	Shortwave receiver-transmitter
Малый посох теней	Shadowstaff, lesser
Нанитное сопряжение	Nanite fusion
Обработанный костяной цестус	Bone cestus, measured
Око-процессор	Ocucloak processor
Перчатка-электрофаг «Буря»	Electrovore glove, tempest
Перчатка-электрофаг «Гроза»	Electrovore glove, storm
Перчатка-электрофаг «Искра»	Electrovore glove, static
Перчатка-электрофаг «Сполох»	Electrovore glove, aurora
Перчатки безрассудства	Reckless gloves
Подводное оружие	Underwater weapon
Посох теней	Shadowstaff
Простая драконья глефа	Dragonglaive, basic
Простой костяной цестус	Bone cestus, austere
Прочный китель	Resilient jacket
РВ ВГ	RPPR, AG
Стиратель памяти	Memory expunger
Сыворотка кровника	Bloodbrother serum
Тактическая диаспорийская винтовка	Diasporan rifle, tactical
Топчущие сапоги	Trampling boots
Улучшенная диаспорийская винтовка	Diasporan rifle, advanced
Ультра диаспорийская винтовка	Diasporan rifle, ultra
Шлем барахия	Barachius helm
Штурмовая винтовка ВГ	Assault rifle, AG
Электроэнцефалон	Electroencephalon
Элитная диаспорийская винтовка	Diasporan rifle, elite
Эоксийский терзающий посох	Eoxian wrackstaff

ПРОСТЫЕ БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ	SIMPLE TEMPLATE GRAFTS
Астральный	Astral
Атмосферный	Aerial
Бестия	Fiendish
Великанский	Giant
Водный	Aqueous
Двуглавый	Two-headed
Карликовый	Miniature
Кибернетический	Cybernetic
Небожитель	Celestial

Непреклонный	Resolute
Пламенный	Fiery
Псионик	Phrenic
Синтетический	Synthetic
Сумрачный	Umbral
Хтонический	Cthonic
Энтропийный	Entropic

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ	**UNIVERSAL CREATURE RULES**
Аморфный	Amorphous
Амфибия	Amphibious
Атака стаи	Swarm attack
Аура	Aura
Быстрое исцеление	Fast healing
Взгляд	Gaze
Вихрь	Whirlwind
Водоворот	Vortex
Выслеживание	Tracking
Вытягивание жизни	Energy drain
Губительное дыхание	Breath weapon
Дыхание под водой	Water breathing
Естественное оружие	Natural weapons
Зависимость	Dependency
Затаптывание	Trample
Захват	Grab
Защита стаи	Swarm defenses
Звёздная гармония	Stellar alignment
Истинная речь	Truespeech
Мультиатака	Multiattack
Невосприимчивости жиж	Ooze immunities
Невосприимчивости конструкций	Construct immunities
Невосприимчивости нежити	Undead immunities
Невосприимчивости растений	Plant immunities
Невосприимчивости стаи	Swarm immunities
Невосприимчивости элементалей	Elemental immunities
Невосприимчивость	Immunity
Недышащий	No breath
Неживой	Unliving
Незрячий	Sightless
Нельзя взять в тиски	Unflankable
Неразумный	Mindless
Ночное зрение	Darkvision
Обнаружение мировоззрения	Detect alignment
Ограниченная телепатия	Limited telepathy
Полёт	Fly
Призыв союзников	Summon allies
Присасывание	Attach
Проглатывание	Swallow whole
Пугающее присутствие	Frightful presence
Растениеподобный	Plantlike
Регенерация	Regeneration
Световая слепота	Light blindness
Свирепость	Ferocity
Сжатие	Compression
Сквозное чутьё	Sense through
Скольжение сквозь твердь	Earth glide
Слепое чутьё	Blindsense
Слепозрение	Blindsight
Смена формы	Change shape
Сокрушение	Crush
Сотворение тьмы	Create darkness
Сумеречное зрение	Low-light vision
Темновидение	See in darkness
Тошнотворность	Distraction
Устойчивость	Resistance
Устойчивость к магии	Spell resistance
Уязвимость	Vulnerability

СПОСОБНОСТИ	**ABILITIES**
Абсолютная гравитация	Absolute gravity
Автозаряжание	Autoloader
Адаптация	Adaptation
Атрофия	Atrophied
Аура радиации	Aura of radiation
Аура угрозы	Aura of menace
Аура утомления	Fatigue aura
Бестактный	Blunt
Брызги крови	Squirt blood
Быстрый	Swift
В лесу как дома	Woodland stride
В трясине как дома	Swamp stride
Взаимозаменяемость	Fungible
Взор преисподней	Hellfire glare
Возрождение	Rejuvenation
Восприятие формиан	Formian senses
Воссоединение	Reincorporate
Вспомогательное вооружение	Harrying arms
Встроенное оружие	Integrated weapons
Выброс огня	Firespray
Выброс энергии	Energy surge
Выживание в пустынях	Desert survivor
Вытягивание души	Soul drain
Галлюциноген	Hallucinate
Гиперактивный	Hyper
Гравитационная волна	Gravity wave
Гравитационное поле	Gravity field
Гравитационный колодец	Gravity well
Гравитационный удар	Gravity thrust
Гравитационный щит	Gravity shield
Гравитационный якорь	Gravity anchor
Грудная клетка	Rib cage prison
Грузовая полость	Cargo cavity
Декомпрессионный взгляд	Decompression gaze
Демонтаж	Disassemble
Драконий иммунитет	Draconic immunities
Драконье зрение	Draconic vision
Дребезг	Trill
Древолаз	Climber
Дуговой разряд	Jolting arc
Дьявольский звездолёт	Devil starship
Живой звездолёт	Living starship
Зависимость от мозгов	Brain dependency
Зависимость от солнечного света	Sunlight dependency
Зависимость от улья	Hive dependency
Замедленное падение	Slow fall
Защитная аура	Protective aura
Звёздное одеяние	Stardust robes
Звукоподражание	Sound imitation
Зондирование	Probe
Зрение кало	Kalo vision
Изменчивость	Mutable
Каватина	Cavatina
Камуфлированная броня	Camouflage plating
Катаклизм	Cataclysm
Кипящая ярость	Frothing rage
Кислотная пушка	Acid cannon
Кислотные шипы	Corrosive spines
Кислотный плевок	Acid spit
Коллективный разум	Hive mind
Комплект сенсоров	Sensor suite
Коса	Arm blade
Кража электричества	Siphon
Кратковременный разгон	Exigency
Ледолаз	Icewalking
Летун	Floater
Линька	Shed skin
Лобовая атака	Gore
Ловкач	Scrounger
Ломастер	Tinker
Луч света	Ray of light
Любитель укрытий	Sheltering
Магия дроу	Drow magic
Магия дрэликов	Draelik magic
Магия серых	Gray magic
Массивный	Massive
Медлительный	Plodding
Мимикрирующая кожа	Skin mimic
МОДУЛЬ	MODEL
Монтаж	Assemble
Монтёр	Kitbash
Морозостойкий	Weathered
Мусорная раковина	Scavenger shell
Мутирующее прикосновение	Mutating touch
Нанитный клинок	Nanite blade
Начальная адаптация	Early stage adaptation
Невозможная аура	Impossible aura
Невосприимчивость дроу	Drow immunities
Незаметные пловцы	Stealthy swimmers
Неотвратимый натиск	Inevitable onslaught
Непревзойдённый носильщик	Peerless bearer
Нестабильный хламолазер	Unstable junklaser
Нокдаун	Knockdown
Нюх на кости	Bone tracker
Обжигающий разум	Searing mind
Облик конструкции	Construct form
Овотономия	Ovitonomy
Ориентирование в лабиринтах	Maze mind
Острые чувства	Keen senses
Отключение жизнеобеспечения	Sabotage life support
Открытые нарывы	Open pustules
Очарование жертв	Enthrall victims
Партнёрские узы	Partner bond
Перемещение кало	Kalo movement
Перемещение рикричи	Wrikreechee movement
Пламенные удары	Burning strikes
Повелитель воды	Water mastery
Повелитель воздуха	Air mastery
Повелитель земли	Earth mastery
Повелитель нежити	Undead mastery
Поглощение света	Light absorption
Поглощение силы	Absorb force
Подсвечивающее сияние	Limning light
Полёт в вакууме	Void flyer
Полупроводник	Semiconductive
Попутчик	Along for the ride
Порождение защитника	Slough minion
Порождение составляющих	Spawn constituents
Потоковая устойчивость	Drift resistant
Практические знания	Applied knowledge
Привычная аугментация	Easily augmented
Прилипала	Wake rider
Прирождённый древолаз	Natural climber
Прирождённый охотник	Natural hunter
Продолжение всего	Extension of all
Прячущийся	Lurker
Радиоволны	Shortwave
Раздражающий визг	Disturbing screech
Разрушение строений	Demolish structures
Разум роя	Swarm mind
Разъединение	Discorporation
Растворение костей	Bone eater
Растворяющий плевок	Venom spit
Рвотная струя	Projectile vomit
Реакторная фея	Reactor sprite
Реконфигурация	Reconfigure
Ремонтные нанороботы	Nanite repair
Самоликвидация	Self-destruct
Сбор мозгов	Brain collection
Световая слепота	Light blindness
Световой прыжок	Light leap
Сенсорная песнь	Sensor song
Силовой снаряд	Force bolt
Симбиоз	Symbiosis
Синтезированный снаряд	Synthesized projectile
Сияющее тело	Shining form
Слияние	Combine
Смертельная хватка	Deadly grasp
Сонный паралич	Sleep paralysis
Спектрорез	Spectrend
Стена огня	Firewall
Страж колонии	Colony guard
Странная анатомия	Strange anatomy
Струя кислоты	Acid jet
Таран	Ram
Телепатический штурм	Psychic assault
Тёмная материя	Dark matter
Тёмная сверхновая	Dark nova
Торговец	Haggler
Трёхмерная тактика	Three-dimensional tactics
Триморфизм	Trimorphic
Трупные споры	Carrion spores
Туннелирование	Tunnel swiftness
Тушение	Drench
Тяга к сотрудничеству	Cooperative
Удушение	Strangle
Улучшение	Upgrade
Улучшенная манёвренность	Advanced maneuverability
Улучшенные невосприимчивости	Advanced immunities
Умелый помощник	Able assistant
Управление гравитацией	Gravity control
Усвоение адаптации	Ingested adaptation
Устойчивость к звуку	Sonic resistance
Устойчивость к некромантии	Necromancy resistance
Устойчивость к холоду	Cold resistance
Устойчивость к энергии	Resist energy
Фазовое смещение	Phase
Хваткий	Snag
Холод	Cold
Холоднокровный	Cold-blooded
Цепкий	Grappler
Цепкий хвост	Prehensile tail
Челюстные придатки	Feeding appendages
Чутьё на толпы	Sense the masses
Шар	Balloon
Шаткая походка	Staggered
Шестирукий	Six-armed
Шип	Spike
Шип-дротик	Thorn dart
Шквал клинков	Blade storm
Шовадская свирепость	Shobhad ferocity
Экстрасенсорное восприятие	Psychic senses
Экстрасенсорный полёт	Psychic flight
Электрический разряд	Electrical discharge
Электролокация	Electrolocation

УКАЗАТЕЛЬ. СУЩЕСТВА ПО КО

Здесь перечислены все описанные в книге существа, отсортированные по КО и алфавиту. В случае шаблонов в списке указано только то существо, чей блок параметров описан в книге. Блоки параметров звездолётов (и их ранги) приведены в конце списка.

КО ½: космогоблин-убиватор, симбирид, скиттермандер-детёныш, элементаль (маленький).

КО 1: дроу-головорез, оккультный зомби (неразумная нежить), охранный робот класса «Наблюдатель», рептоид, рифорианин-техник, сборочная жижа, элементаль (небольшой).

КО 2: геспер, дрэлик, икешти-пастырь, космогоблин-головарь, молодой барату, охотник на акул (кало), скиттермандер, созерцатель, электрофаг, эфирный пилот вертани.

КО 3: кибернетический зомби (неразумная нежить), корровокс (Рой), рикричи, солдат Вечной гвардии, уроr, формианин-воин, хаан, элементаль (средний).

КО 4: костоед, ксарик, нюар-головорез, охранный робот класса «Патрульный», серый пришелец, шовад.

КО 5: барату, говорящий-с-глубиной (кало), икешти-отщепенец, нигиль, пилот Небесного пламени (рифорианин), саркезианин-снайпер, элементаль (крупный).

КО 6: вичвирд, горный угорь, кейпин, орокоран, рептоид-владыка, хозяин руки Даморитоша (симбирид).

КО 7: анацит-рабочий, апари, барахий (ангел), кровник, специалист Вечной гвардии, хаан-ас, шовад-вождь, элементаль (огромный).

КО 8: маракой-шаман, нюар-специалист, острокрыл, покинутый, саркезианин-киберкоммандо.

КО 9: драконоид, ихорный лорд (орокоран), слизь-мародёр, сурнох, чистый вертани, элементаль (высший), элликот.

КО 10: анхамут (неотвратимый), косильщик (Рой), пустотная карга.

КО 11: высокорожденный дроу-оружейник, синий дракон (подросток), элементаль (древний).

КО 12: астерай, фружай-солдат, ШТАР.

КО 13: некровит, нигиль-капитан.

КО 14: де-ноло.

КО 15: бриват.

КО 16: ома.

КО 17: халладжин.

КО 18: созерцатель-ментор.

КО 19: вестник погибели (дьявол), колония фружаев.

КО 20: кьёкор.

Звездолёты. *Ранг 6:* «Каравелла» ассоциации «Тетрад» (вичвирд); *Ранг 8:* личинка сверхновой; *Ранг 14:* вестник погибели (в облике звездолёта).

16+

БЛИЗКИЕ КОНТАКТЫ

Эта книга настольной ролевой игры Starfinder описывает множество удивительных инопланетян, как жутких, так и весьма дружелюбных. На какую бы странную планету ни высадились искатели приключений, им предстоит встретить новых созданий, от управляющих гравитацией фружаев и гигантских кайдзю до космогоблинов и охранных роботов. Более того, изложенные здесь правила создания персонажей необычных инопланетных рас позволят и сыграть за них.

В книге вы найдёте:

- Описания более чем 80 инопланетных форм жизни, как давно известных, так и абсолютно новых, от рептилий-икешти и состоящих из одной лишь энергии халладжинов до роботов-анацитов и сверхъестественных созданий из-за границ реальности
- Правила создания персонажей более чем 20 рас – сыграйте за крылатого драконоида или высокоразвитый парящий мозг
- Новое инопланетное снаряжение — оружие, броня, магические предметы и многое другое
- Гибкая система создания персонажей ведущего, позволяющая сотворить любое существо, на какое только хватит воображения
- Правила для призыва чудовищ с помощью магии, быстрые шаблоны для изменения существ прямо в процессе игры и многое другое!

paizo

STARFINDER

HOBBY WORLD
Играть интересно

ISBN 978-5-6041656-7-6
Артикул 16567
9 785604 165676
PZO7105

paizo.com/starfinder

rpg.hobbyworld.ru

EAC